DVD

TYLKO 6,90 ZŁ

2 PEŁNE WERSJE GIER!

■ **JET STORM:** MODERN DOGFIGHTS PL

■ **PANZER GENERAL III:** SCORCHED EARTH

american mcgee presents BAD DAY LA

Najbardziej odjechana gra tego roku!

CLICK!

Mutacja 1 Nr 08/2006 Cena 6,90 zł (w tym 7% VAT)

RISE OF NATIONS

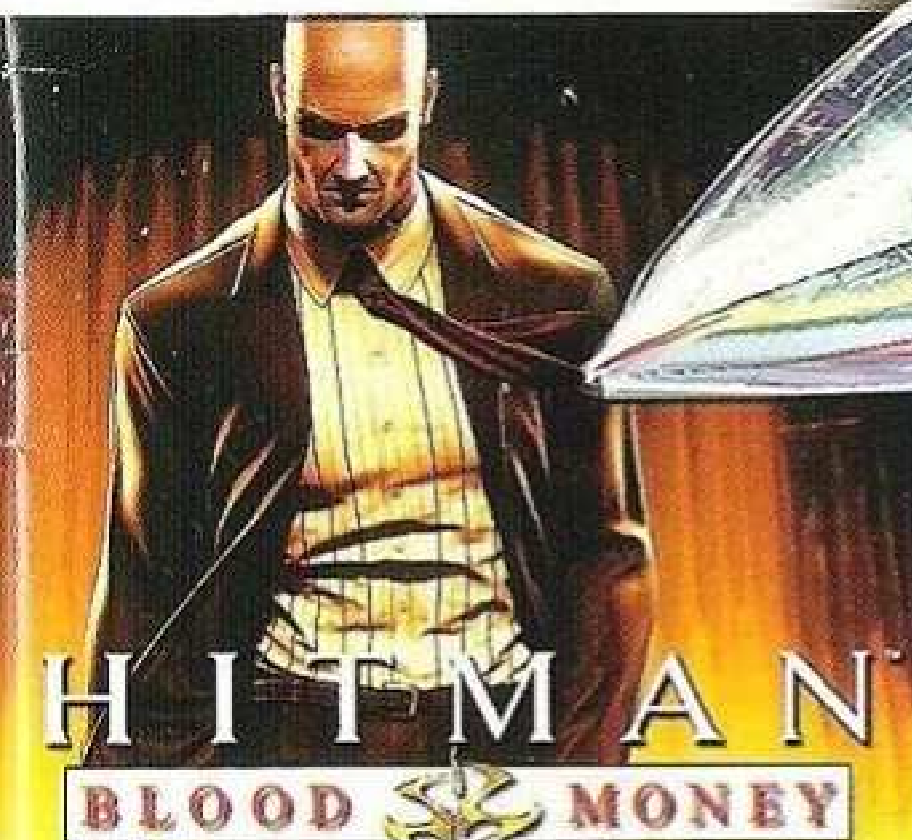
RISE OF LEGENDS

Uczta dla fanów – kandydat do tytułu strategii roku!



CHROME 2

To może być najlepszy polski FPS. Widzieliśmy go w akcji!



HITMAN BLOOD MONEY

Bezbłędna egzekucja czy spaprana robota? Już wiemy!



TITAN QUEST

Diablo nad Morzem Śródziemnym – wymarzone połączenie na wakacje?

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558

9 771509 055617 08

Unikatowy poradnik do Heroes of Might & Magic V

w numerze 08/2006

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE

PORADNIK

OKŁADKA: Titan Quest © 2006 THQ.

ZAPOWIEDZI



Chrome 2 s. 20

TEMAT NUMERU



Titan Quest s. 26

RECENZJE



Hitman: Blood Money s. 38

NIE TYLKO GRY

DZIAŁY STAŁE

Ech, klasyka...

Obiecywaliśmy coś, czego nikt się nie spodziewa, i dokładnie to wam dajemy. Od tego numeru Clicka dołączać będziemy co miesiąc miniksiążeczkę, w której przypomnimy największe, najbardziej znane gry komputerowe ostatnich lat. Kinomani ekscytują się melodramatami sprzed dziesięcioleci, bibliofile czytają powieści XIX-wiecznych mistrzów, a gracze... często zapominają o kamieniach milowych komputerowej rozrywki. Dlatego trzeba o nich pisać, tym bardziej że wiele z nich można wciąż kupić w sklepach, a nadal mają one w sobie tyle grywalności, ile mało która z nowych produkcji.

Z cyklu: prywatne zdjęcia redakcji. Herr Odyn po pracy.

A propos nowych produkcji – nasz temat numeru to tym razem **Titan Quest**, czyli... Diablo w starożytnej Grecji (i nie tylko). W ten sposób w tym numerze Clicka nowe łączy się ze starym. Testujemy również **Rise of Legends** – świetnego RTS-a, który w kreatywny sposób rozwija pomysły, zapoczątkowane dawno temu w Warcrafcie. To kolejny dowód na to, że klasyki opisywane w naszych zeszytach wciąż mają wartość i znaczenie. Inne nowości to **Panzer Elite Action** – zręcznościowa strzelanka z czołgami w roli głównej – oraz **Bad Day L.A.** – gra szalona jak krowy w Anglii. Największe wrażenie zrobił na nas jednak nowy **Hitman: Blood Money** – to najlepsza część tej serii.

Zapraszamy do lektury – na plaży, na łące, w górach i... przed kompem.

Redakcja

Następny Click w sprzedaży już 9 sierpnia!

A w nim na pewno*:
– kolejny zeszyt Klasyki Clicka,
– recenzje najnowszych gier m.in. Prey, Blood Magic, Micro Machines V4 i innych
oraz sporo innych ciekawostek!

*na pewno – tym razem wymówek juz nie mamy, bo nasi chłopcy nie wygrali ani z Ekwadorem, ani z Niemcami...

KONKURSY



Mundial się kończy, ale ta myszka będzie go przypominać co najmniej przez 4 lata...

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (bezczelny redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (zaliczony z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (filozoficzny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor dyrektor).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Łukasz Bonczol, Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Aleksander Olszewski, Marcin Traczyk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław



Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



Jet Storm: Modern Dogfights

PEŁNA WERSJA

Oglądałeś film „Top Gun"? Ten, w którym Tom Cruise okazał się najlepszym pilotem myśliwców, zdobywając przy tym serce zgrabnej pani psycholog? **Gra Jet Storm** nie sprawi niestety, że poznasz równie uroczą partnerkę, ale **daje szansę pokazania Tomowi, że nie tylko on wie, jak wykręcić beczkę samolotem** lecącym z prędkością dźwięku.

Akcja Jet Storm toczy się w Ameryce Południowej i Środkowej – tam terroryści nawiązują współpracę z narkotykowymi baronami, a dzięki doświadczeniu bojowemu i nieograniczonym funduszom szybko przejmują kontrolę nad kilkoma kluczowymi lokacjami w regionie. Ty siądziesz za sterami nowoczesnego myśliwca, by wziąć udział w operacji mającej na celu rozgromienie tego zbrodniczego przymierza.

Jet Storm oferuje bardzo dynamiczną, wymagającą dużego refleksu rozgrywkę, szereg scenariuszy rozgrywanych w realistycznie odwzorowanych lokacjach na terenie Panamy, Ekwadoru i Kuby **oraz ciekawe tryby do gry wieloosobowej.** Gotowy do startu?

Panzer General III: Scorched Earth

PEŁNA WERSJA

Na płycie z grą, w pliku instrukcja.pdf znajdziesz skrócony opis instalacji i samej gry.

Dziś sztuka tworzenia turowych strategii powoli zanika, dlatego tym bardziej warto zagrać w Panzer General III: Scorched Earth, by przypomnieć sobie, jak wiele frajdy przynieść może ten gatunek gier.

Scorched Earth to produkcja zamykająca serię Panzer General, przez długi czas uważaną za najlepszą w swojej kategorii. Ta jej odsłona wprowadziła do cyklu nieco zmienioną perspektywę i inny sposób prezentacji jednostek, jednak **nie zatraciła tego, co było w serii najważniejsze – grywalności stojącej na bardzo wysokim poziomie.**

Jeśli więc masz ochotę zmierzyć się z najlepszymi generałami w historii II wojny światowej i chcesz sprawdzić, czy byłbyś w stanie poprowadzić do zwycięstwa pancerne dywizje – instaluj Scorched Earth i rezerwuj wolne popołudnie. Kiedy złapiesz bakcyla, poświęcisz tej grze duuuuużo czasu.

Uwaga! Gra instaluje się powoli – jeśli wydaje się, że komputer przestał pracować, wystarczy chwilę poczekać. Podobnie zrobić należy po zainstalowaniu gry – chwilę po zamknięciu okienka Setup, powinien włączyć się program ładujący patch. **Łatka jest niezbędna, by gra poprawnie działała.** Jeśli nie zainstaluje się ona automatycznie, można ją znaleźć w katalogu setup, w pliku p2.exe.

Zawartość płyt CLICK! 08/2006

CD1
- **Pełna wersja:**
  Jet Storm
- **Wersja demo:**
  Hearts of Iron 2: Doomsday

CD2
- **Pełna wersja:**
  Panzer General III: Scorched Earth
- **Tapety:**
  Bad Day L.A.
  Hearts of Iron 2: Doomsday
  Hitman: Blood Money
  Rise of Nations: Rise of Legends
  Wojna w Kolumbii
- **Wersje demo:**
  Crusaders of Space 2
  Sensible Soccer 2006
  PizzaDude
  ShipSim 2006

DVD
- **Pełne wersje:**
  Jet Storm
  Panzer General III: Scorched Earth
- **Wersje demo:**
  Crusaders of Space 2
  CSI 3: Dimensions of Murder
  Glory of the Roman Empire
  Mistrzostwa Świata FIFA 2006
  Hitman: Blood Money
  NFL Head Coach
  Sensible Soccer 2006
  Shadowgrounds (nowe demo)
  PizzaDude
  ShipSim 2006
- **Tapety:**
  Bad Day L.A.
  Hearts of Iron 2: Doomsday
  Hitman: Blood Money
  Rise of Nations: Rise of Legends
  Wojna w Kolumbii

Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

LEGO STAR WARS II
THE ORIGINAL TRILOGY


Obi dzięki Mocy wmawia szturmowcom, że są klocami.


Powrót do przyszłości.

Tu nawet lasery mają znaczek LEGO!




Wesoła, choć nieco patologiczna rodzinka.

W trybie free mode będziesz mógł zniszczyć Gwiazdę Śmierci... TIE Fighterem!


Poziom grafiki w sumie odpowiada temu z filmu z lat 70.

Duńska firma znana z produkowania klocków ostatnio nie sprzedaje zbyt wielu zestawów. Nic dziwnego – skoro są komputery i gry LEGO Star Wars?

Pierwsza część tej niezwykle udanej zręcznościówki sprzedała się na całym świecie w ponad dwóch milionach egzemplarzy, co sprowokowało autorów do zapowiedzenia kolejnej edycji. Opowiadać będzie ona wydarzenia z pierwszej (jeśli chodzi o czas powstania) trylogii George'a Lucasa. Wreszcie wcielisz się w księżniczkę Leię, Hana Solo, Luke'a... i całą masę innych postaci. A to nie wszystko!

Zmian w drugiej części będzie sporo, choć takich, które nie powinny zniechęcić fanów pierwowzoru. Był on, jak może pamiętasz, pastiszem trzech najnowszych filmów Lucasa. **Wszystkie nadęte sceny z filmu zostały sprowadzone do kilkusekundowych animacji z udziałem klocków**, podanych bez niepotrzebnego zadęcia, za to lekko i z dużą dozą humoru. Sama rozgrywka jednak miała pewne wady, które teraz powinny zniknąć.

Na przykład, wreszcie nie będziesz ograniczony do poruszania się na własnych nogach (ew. wózku – jak to było w przypadku Yody). Tym razem możesz podczas gry dosiąść jakiegoś zwierzaka (np. tauntauna), a także kierować pojazdami (również imperialnymi). Z tymi ostatnimi sytuacja jest tym przyjemniejsza, że **wreszcie gra wykorzysta lepiej „klockową" licencję: będzie można budować statki samodzielnie!** Skoro przy tym jestem, warto też wspomnieć o możliwości łączenia samych postaci. Co powiesz na grę ludzikiem składającym się z nóg Chewiego i „góry" Lei w bikini? To będzie możliwe!

Wreszcie będziesz mógł się wcielić w księżniczkę Leię, Hana Solo, Luke'a... i całą masę innych postaci.

W stosunku do LEGO Star Wars **uprzyjemniono też kierowanie postaciami, które nie potrafią posługiwać się Mocą.** Teraz również one będą w stanie przestawiać klocki, jedynie roboty zostaną pozbawione tej możliwości. Bardzo sympatycznie zapowiadają się też ruchy specjalne. O ile można użyć słowa „sympatyczne" w kontekście przyduszania przez Vadera czy wyrywania ramion przez Chewiego (czyżby przeciwnicy mieli grać z nim w szachy?). Przy okazji: zagadka. Jakim specjalnym ruchem pochwalić się będzie mogła księżniczka Leia? Odpowiedzi szukaj na końcu tekstu.

Pewną nowość zastosowano też w poziomie trudności, który poprzednio był raczej niewygórowany, co wprawniejszym graczom po jakimś czasie nieco mogło przeszkadzać. Teraz **gra ma się dopasowywać do tego, jak będzie ci szło**, co jest rozwiązaniem coraz częstszym – i chyba najlepszym.

Na sam deser zostawiłem jeszcze jedną ciekawostkę, mianowicie kompatybilność gry „w dół". **Jeśli dysponujesz zapisem gry z pierwszej części, będziesz mógł przenieść z niej postacie.** Co więcej, we free mode dostaniesz pełną dowolność, dzięki której zabijesz Imperatora, kierując Darth Maulem, albo nawet zniszczysz Gwiazdę Śmierci... TIE Fighterem. O ile nie jesteś wielkim starwarsowym ortodoksem, będziesz zachwycony.

Z technicznego punktu widzenia gra jest bardzo specyficzna, bowiem licencja klocków narzucą od razu spore ograniczenia. Bohaterowie zwyczajnie nie mogą się składać ze zbyt wielkiej liczby części, bo nijak nie przypominaliby postaci z LEGO. Niemniej i tak mam wrażenie, że **oprawę nieco poprawiono – choć w ten subtelny sposób, że nie traci ona czaru oryginału.** Myślę, że dokładnie tak samo będą wyglądały wszystkie inne poprawki, a LucasArts zainkasuje dzięki The Original Trilogy kolejne miliony zielonych.

Leia będzie mogła przeciwników... policzkować. Zaskoczony? Też myślałeś, że... rozśmieszać swoją fryzurą?

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Producent: Travellers Tales	**Dystrybutor PL:** LEM

http://lucasarts.com/games/legostarwarsii/

Premiera: wrzesień 2006

Gatunek: zręcznościowa

(+) sprawdzony pomysł w sprawdzonych realiach • nowe możliwości • to nie może się nie udać

(–) najbardziej hardkorowi fani pewnie się zeżlą na upraszczanie fabuły klasycznej trylogii

To, co już zdążyliśmy polubić, wraca w nowych – i znacznie ciekawszych – realiach.

Autor: Che Collada



Ku zaskoczeniu żołnierzy MPO, kontener na śmieci nie tylko zaczął się przemieszczać, ale jeszcze otworzył ogień.



Mistrz Zen z przerażeniem przyglądał się temu, co działo się w dolinie.

MAELSTROM

Choć rzadko, polskim dystrybutorom zdarza się ominąć jakiś ciekawy tytuł. Tak było na przykład z grą Perimeter studia K-D Lab. Czy kolejna produkcja Rosjan będzie miała więcej szczęścia?

Miejmy nadzieję, że któryś z rodzimych wydawców zadba o to, by Maelstrom pojawił się w naszym kraju nie tylko w wersji... bazarowej. **Gra bowiem zapowiada się jeszcze ciekawiej niż Perimeter, a dodatkowo wydaje się bardziej przyjazna graczom**, łatwiejsza w sterowaniu i dużo ładniejsza.

Jest rok 2050, niedawno Ziemia mocno ucierpiała wskutek wielkiego deszczu meteorów. Najcenniejszym surowcem na planecie stała się woda i to o nią walczą teraz ludzie, którzy podzielili się na dwie frakcje – Ascension (ang. wniebowstąpienie) oraz Remnants (od remnant, czyli resztka). Mało tego, planetę chcą podbić Obcy! **Zapowiada się niezła jatka!**

Pierwsza frakcja – Ascension – jest wyjątkowo dobrze rozwinięta i dysponuje najnowszymi technologiami. Korzysta z tak efektownych rodzajów broni, jak lasery czy działa umiejscowione na orbicie okołoziemskiej. **Jednostki produkowane przez Ascension są drogie, ale za to mają ogromną siłę rażenia.** Ponadto większość machin bojowych tej strony konfliktu może zmieniać swoją formę, a nawet przekształcać się w budynki.

Drugie ugrupowanie – czyli Remnants – dowodzone jest przez byłego amerykańskiego generała. Jego członkowie są nieco słabiej przygotowani do walki niż ludzie z Ascension. Nie dysponują ani zaawansowaną bronią, ani nowoczesnymi technologiami, ale nadrabiają to znakomitym wykorzystaniem taktyki partyzanckiej. Potrafią przejmować kontrolę nad wrogimi jednostkami, doskonale radzą sobie również z materiałami wybuchowymi.

Najciekawszą stroną konfliktu wydają się Obcy, zwani w grze Hai-Genti. To rasa genetycznie zmodyfikowanych istot, których ciało w połowie składa się z wody. **Hai-Genti mają dostęp do specjalnych mocy, które pozwalają im na przykład spuścić na swoich ziemskich przeciwników deszcz meteorów.** Z oczywistych powodów lepiej spisują się na podmokłych terenach, wolą też walczyć w nocy, gdyż światło słoneczne jest dla nich szkodliwe.

Strony konfliktu różnią się między innymi sposobem, w jaki wykorzystują ziemskie surowce. Hai-Genti potrafią czerpać korzyści z wody jako broń – mogą np. niszczyć zbiorniki i zalewać w ten sposób okoliczne tereny. Ludzie nie mogliby sobie na to pozwolić, obie frakcje potrzebują dostępu do nieskażonych źródeł i muszą o nie walczyć. Z kolei światło słoneczne jest zabójcze dla Hai-Genti, a Ascension i Remnants wykorzystują je do generowania prądu w swoich bazach (Ascension stawiają baterie słoneczne, a Remnants – wieże skupiające promienie).

Aby ułatwić sobie drogę do zwycięstwa, będziesz mógł m.in. deformować otoczenie. Ten mechanizm rozgrywki pojawił się już we wspomnianym Perimeterze, teraz będzie jeszcze bardziej rozbudowany. Najpełniej wykorzystasz tę możliwość, grając rasą Hai-Genti. Obcy mogą nie tylko orać powierzchnię za pomocą meteorów i niszczyć zbiorniki wodne, ale również zamrażać wodę (po lodzie jednostki poruszają się wolniej) czy wywoływać silny wiatr, aby przenieść w stronę wroga toksyczny gaz. Pozostałe nacje będą mogły – właśnie dzięki deformacji podłoża – tworzyć wokół bazy dogodne warunki do obrony, a także... pułapki.

Już Perimeter wyglądał całkiem nieźle, a Maelstrom prezentuje się od niego dużo, dużo lepiej. Autorzy przywiązują wielką wagę do szczegółów, dzięki czemu **gra ma równie dobrze wyglądać w zbliżeniach, jak i wtedy, gdy kamera obejmować będzie większy obszar.** Wysoki poziom grafiki jest tym ważniejszy, że w trakcie misji będziesz mógł przejąć bezpośrednią kontrolę nad pojedynczymi jednostkami – modele pojazdów, otoczenie i inne elementy świata gry muszą być więc szczegółowe.

K-D Lab przygotowuje nietypowego RTS-a, który spodoba się wszystkim zmęczonym kolejnymi klonami Age of Empires.

O Maelstromie wciąż mówi się mało, ale to tytuł, na który warto mieć baczenie. K-D Lab przygotowuje nietypowego RTS-a, który spodoba się wszystkim zmęczonym kolejnymi klonami Age of Empires. Ciekawe, czy tym razem polscy dystrybutorzy unikną blamażu.

Maelstrom

Producent:	Dystrybutor PL:
K-D Lab	brak

http://www.codemasters.co.uk/maelstrom/

Premiera: sierpień 2006

Gatunek: RTS

+ ciekawe rasy • efektowna grafika
– oby Maelstroma nie spotkał podobny los jak Perimetera...

RTS z ciekawymi nacjami i efektowną oprawą graficzną, a i sama rozgrywka zapowiada się bardzo dobrze. Oby trafił do Polski!

Autor: Roland



A było tu kiedyś tak ładnie...



Overlord



Sezon grillowania czas zacząć! Przygotuj kiełbaski i karczek...



...zaproś najlepszych kumpli...

Chcesz zostać złym czarodziejem? Sprawdźmy, czy nadajesz się do tej roboty. Daj próbkę swojego najbardziej demonicznego śmiechu. Raz, dwa, trzy – już! Ha, ha, ha, ha, ha!

Całkiem nieźle. Jeśli jednak nie jesteś zadowolony ze swojego diabolicznego rechotu, lepiej zacznij go ćwiczyć już teraz – przyda ci się, kiedy **Codemasters wypuści na rynek grę Overlord, jedno z większych zaskoczeń tegorocznych targów E3.**

Mistrzowie kodu to jedynie wydawcy Overlord, nad produkcją pracuje bowiem zespół Triumph Studios (ma on na koncie całkiem udane strategie turowe z serii Age of Wonders). **Ich nowa produkcja będzie jednak zupełnie inna – po pierwsze bardziej dynamiczna (należy do gatunku action-RPG), po drugie zaś dużo dowcipniejsza.**

Poczucie humoru widać już w samej fabule. Bohaterem gry jest czarodziej, którego na samym początku napada banda pięciu brązowych stworków (gdyby nie kolor skóry, można by nazwać je goblinami). **Małe brzydale omyłkowo biorą herosa za mitycznego Overlorda, legendarnego władcę, którego przeznaczeniem jest władza nad całym światem** – chcąc wkupić się w jego łaski, zaczynają składać mu hołd. Czemu nie wykorzystać ich, by rzeczywiście zdobyć całą krainę?

Obecnie kod gry pozwala kierować ok. 30 stworkami, ale w finalnej wersji ich liczba ma wzrosnąć nawet do 60.

Obecność niby-goblinów (zwanych tutaj minionami) to najważniejszy element, który odróżnia Overlorda od innych gier action-RPG. Co prawda **podstawowe mechanizmy rozgrywki, typowe dla tego gatunku, pozostają niezmienione** – cała zabawa polega głównie na walce z przeciwnikami – z minionami jednak wszystko wygląda nieco inaczej...

Stworki cały czas biegają dookoła bohatera, kierowane algorytmami sztucznej inteligencji same rzucają się do ataku i... zbierania łupów. Tu po raz kolejny widać poczucie humoru twórców – miniony to banda małych złodziejaszków, którzy plądrują każdą nową lokację, bez żenady obszukują ciała zabitych i wszystko, co znajdą, włączają do swojego ekwipunku. Po kilku potyczkach twoja szajka poprzebierana jest w różne, często niezbyt pasujące do siebie kawałki zbroi, a w rękach dzierży przypadkowe bronie. **Nie sposób nie polubić tych pokracznych wariatów!**

Twórcy gry przyznają się do inspiracji konsolową (wydaną jedynie na GameCube'a) grą Pikmin, w której pilot rozbitego statku kosmicznego poruszał się w towarzystwie małych ufoludków. Z gry tej zapożyczono możliwość wydawania minionom prostych rozkazów oraz zróżnicowanie stworków. Niektóre z nich (czerwone) potrafią miotać ogniste kule, inne (zielone) są odporne na truciznę – spora część gry (głównie zagadki) polegać będzie na przydzielaniu do zadań właściwych potworków.

Wiele problemów miniony rozwiążą za ciebie, czasem będziesz musiał jednak wziąć bezpośredni udział w akcji. Podczas prezentacji na targach E3 pokazano np. fragment, w którym stworki zostały sparaliżowane przez barda, wygrywającego im hipnotyczną melodyjkę. Tego fujarę trzeba było załatwić samodzielnie. W innej prezentowanej sekwencji można było podpalić niewielką polankę i w ten sposób załatwić ukrywających się w wysokiej trawie przeciwników, bez ryzykowania życia minionów.

Pokonani wrogowie zostawiają po sobie przedmioty, z których korzystają głównie twoi mali przyjaciele. Niektóre znaleziska, te potrzebne np. do wykonania questów, stworki przynoszą bezpośrednio do ciebie. Przeciwnicy zostawiają na polu walki również energetyczne kule, symbolizujące ich dusze. Je również można zbierać, by w pewnych określonych miejscach wymienić na nowych minionów. Na razie kod gry pozwala kierować ok. 30 łajzami, ale w finalnej wersji ich liczba ma wzrosnąć nawet do 60. Taka banda to prawdziwa szarańcza!

Obecnie Overlord wygląda obiecująco – choć głównie dlatego, że opiera się na bardzo oryginalnym pomyśle. **„Gry z humorem" to jednak temat piekielnie trudny, bo łatwo tutaj przedobrzyć – a wymuszony śmiech to już nie to samo.** Mamy jednak nadzieję, że ten action-RPG, w którym można być „złym lub... bardzo złym" (zdanie z oficjalnej informacji prasowej), nie zawiedzie.



...tylko pamiętaj – nie przesadzaj z chmielem!

Overlord

Producent: Triumph Studios	**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://www.codemasters.co.uk/	
Premiera: lato 2007	
Gatunek: action-RPG	



oryginalny pomysł • stworki budzą sympatię • niezłe AI minionów



na razie wszystko wygląda OK – zobaczymy, co przyniosą kolejne prezentacje gry

Ciekawy, nietypowy pomysł zamienił się w grę, która okazała się jednym z większych zaskoczeń targów E3. To dobry start – oby nie został zmarnowany!

Autor: Foch77

Daj mi swój skalp!

W wiosce Indian święto – urodziny wodza Siwegodyma.

AGE of EMPIRES III The WarChiefs


Ciekawe, jak mnie teraz oskalpujecie?

Pomóż rdzennym mieszkańcom Ameryki wypędzić Europejczyków i zmień historię Nowego Świata!

Mała rola Indian w Age of Empires III (mogłeś ich werbować jako najemników, ale nie byli grywalną nacją) to jedna z niewielu wad tego RTS-a. **Ensemble Studios** nie robiło jednak nic bez powodu i **już jesienią postara się wyciągnąć z twojego portfela kasę na pierwszy dodatek do gry.**

> **WarChiefs doda nową kampanię, która pokaże podbój Ameryki z perspektywy Indian.**

Jego bohaterami będą właśnie Indianie. **Do obecnych nacji dołączą trzy plemiona rdzennych Amerykanów.** Znamy już nazwy dwóch z nich – Siuksów i Irokezów – trzecia pozostaje tajemnicą, ale jeśli wierzyć plotkom, mogą to być Aztekowie. Do indiańskich wojsk z podstawki twórcy dodadzą 6 nowych jednostek, w tym pieszych łuczników oraz znanych z filmów indiańskich jeźdźców z karabinami. Nowe nacje będą dysponowały także sprzętem, np. katapultami oraz canoe. **Indiańska łódź będzie mogła walczyć, łowić ryby lub transportować ludzi** (Europejczycy mają do tego osobne jednostki). Z pewnością **Indianie nie będą dysponować artylerią**, dlatego zostaną zmienione parametry tej broni, aby stała się mniej zabójcza. To dziwne, ale autorzy tłumaczą się koniecznością stworzenia w miarę równych szans w multiplayerze.

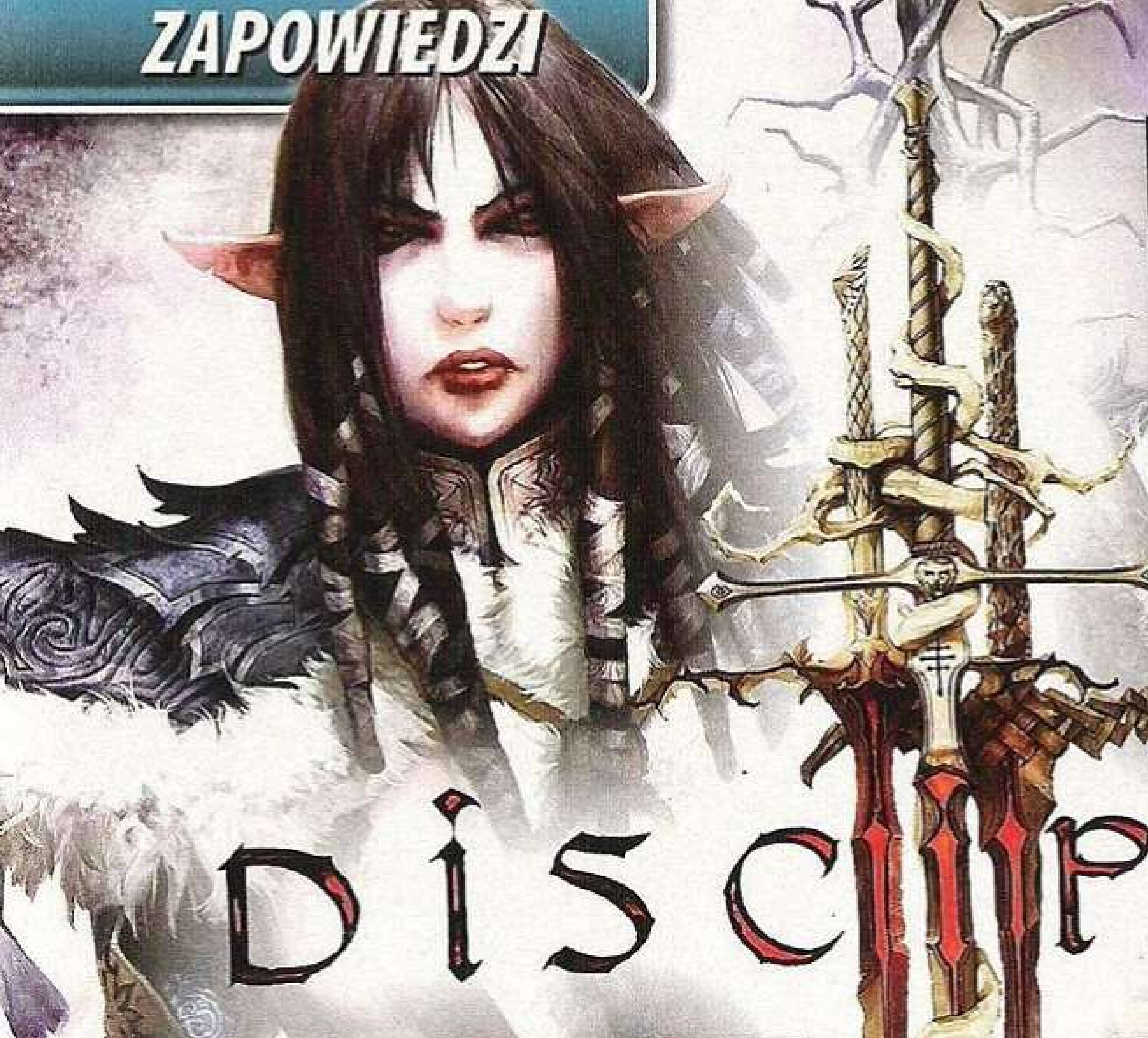
WarChiefs doda kampanię, która pokaże podbój Ameryki z perspektywy Indian. Oprócz tego istniejące już nacje otrzymają kolejne karty ze wsparciem. Pojawi się także nowy tryb w rozgrywce multiplayer. **Smakowicie zapowiadają się także mapy do skirmisha**, w tym słoneczna Kalifornia oraz Andy z miastem Inków. Wbrew prośbom graczy Ensemble nie zwiększy jednak limitu populacji (nadal będzie wynosił on 200 osób), ale nawet mimo tego na WarChiefs warto czekać!

Age of Empires III: The WarChiefs

Producent: Ensemble Studios	**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://www.agecommunity.com/expansion_pack.aspx	
Premiera: jesien 2006	
Gatunek: RTS	
+	kolonizacja Ameryki z perspektywy Indian • nowe mapy do skirmisha • dodatkowe karty dla europejskich stolic
–	limit populacji

Pierwszy dodatek do Age of Empires III umożliwi ci pokierowanie Indianami i zmianę historii Ameryki. Ma duże szanse, aby stać się doskonałym rozszerzeniem tej rewelacyjnej strategii.

Autor: martin





Takie skrzydła widziałem ostatnio w X-Men.

DISCIPLES

Seria Disciples – największy rywal Heroesów – powraca! Czy ma szansę prześcignąć swojego rynkowego konkurenta?


Chciałbym mieszkać w takiej okolicy.

Nie zadzieraj nosa, lalala, nie rób takiej miny, lalala...


...bo będziesz wyglądała TAK!

To, co napiszę już na wstępie, może co niektórych zaboleć – **serię Disciples, zwłaszcza jej drugą część wraz z trzema dodatkami, uważam za znacznie lepszą od słynnych Heroesów.** Dlatego też postanowiłem sprawdzić, jak obecnie prezentuje się jej najnowsza odsłona przygotowywana przez rosyjskie studia .dat i Akella. Kilka szczegółów dotyczących gry, specjalnie dla Clicka, wyjawił jej producent – Alexander Kozhevnikov.

O produkcji kolejnej części Disciples plotkowano od dawna, zaś firma Strategy First – to jej zawdzięczamy serię – początkowo zleciła prace nad kontynuacją swojemu podległemu studiu. I wtedy właściwie o kolejnych Apostołach ucichło. Dopiero niedawno okazało się, że **podobnie jak piąta odsłona Heroesów, najnowsza część Disciples zostanie przygotowana w Rosji.** Wzbudziło to moje obawy – bo czy Rosjanie będą w stanie zachować klimat poprzednich odsłon? **Jak się okazało, nad pracami czuwają w .dat wielcy fani serii** (zdaniem Kozhevnikova to właśnie w Rosji Disciples ma ich najwięcej), którzy dbają o zachowanie jej specyficznej atmosfery.

Renaissance będzie strategią turową rozgrywaną na dwóch płaszczyznach – strategicznej, po której poruszają się armie, oraz bitewnej, gdzie toczy się walka. Autorzy chcą rozbudować i poszerzyć już istniejący świat, ale przede wszystkim kładą nacisk na nastrój. Disciples III nie będzie tak cukierkowa jak piąty Heroes, lecz mroczna, tajemnicza, momentami brutalna.

Jestem przekonany, że w tym momencie więcej emocji niż sprawa klimatu wzbudzi kwestia dostępnych nacji. Wypytując o nie, dowiedziałem się, że żadna ze znanych graczom pięciu ras nie zostanie usunięta z gry. Zaraz potem Alexander dodał, że **Disciples III zaoferuje trzy grywalne nacje: Legiony Potępionych, Imperium oraz Elfy.** Prosty rachunek matematyczny i już wiadomo, że nie zagrasz dwiema rasami – Górskimi Klanami i Hordami Nieumarłych – chociaż ich jednostki napotkasz w grze.

W przypadku grywalnych nacji rozwój armii nadal opierać się będzie na obecnym w poprzednich częściach tzw. drzewku przemian (każda z jednostek po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia zmienia się w inną, wybraną przez gracza). Ich wygląd i zachowanie zostaną jednak zmodyfikowane. **Jednostki Imperium będą przypominały wojowniczych fanatyków religijnych** (a to za sprawą tajemniczej przemiany ich króla, Kozhevnikov nie chciał jednak rozwijać tego fabularnego smaczku), **zaś Elfy zostaną w większym stopniu upodobnione do tych smukłych i zgrabnych stworzeń znanych z literatury, filmów i... innych gier** (w poprzednich częściach były raczej zaprzeczeniem tego wizerunku).

Będzie też sporo nowości odnośnie bohaterów, czarów oraz walk. Ale po kolei. Wygląd bohaterów będzie zależał od założonych elementów uzbrojenia, trzymanej broni i używanych artefaktów. Właściwości tych ostatnich, ukrytych gdzieś na mapach, będą zaś generowane losowo przy każdym uruchomieniu gry. **Zaletą Disciples pozostanie możliwość przenoszenia dowolnego z bohaterów do kolejnych misji**, cze-

Świat od kuchni

Prace nad lokacjami ciągle trwają. Oto jak powstają scenerie.


1 Ludzie z .dat powoli zapełniają magiczne światy stworzone w edytorze terenu...


2 ...umieszczając w nich pierwsze modele postaci, stworów i budynków.

Renesans Apostołów.



Oto, proszę państwa, nasza nowa reprezentacja kulturystów.

go zawsze brakowało – i wciąż brakuje – w Heroesach.

Bohater otrzyma do dyspozycji także spory wachlarz czarów i – co najważniejsze – będzie mógł stosować je podczas walk. Brzmi to niezwykle ciekawie, zwłaszcza gdy przypomnisz sobie np. Deszcz Kamieni czy ataki lodowym Golemem, które siały spore spustoszenie w szeregach wroga, ale z perspektywy mapy strategicznej były średnio widowiskowe. Same bitwy również staną się o wiele ciekawsze. **Ponownie pokierujesz drużyną złożoną z bohatera i kilku wojowników**, co moim zdaniem jest rozwiązaniem lepszym od obecnych w Heroesach symboli podwładnych (widzisz jednego goblina, a musisz sobie wyobrazić, że jest ich np. 80).

Starcia rozgrywane będą na w pełni trójwymiarowych polach bitew. **Otrzymasz także możliwość swobodnego obracania kamery** (również w stolicy, gdzie będziesz mógł z bliska przyjrzeć się każdemu z budynków). W poprzednich Disciples jednostki podczas bitwy stały w miejscu (!!!), a animowane ruchy oponentów wyglądały, jakby ich ataki cięły powietrze. Teraz **jednostki będą poruszać się po polu bitwy.** Możliwe stanie się więc stosowanie różnych zagrywek taktycznych np. zajście stojących dalej łuczników i czarnoksiężników wroga od tyłu. Sama walka jest jednak obecnie w fazie testów, więc trudno powiedzieć coś więcej na jej temat.

Disciples III nie będzie tak cukierkowa jak piąty Heroes, lecz mroczna, tajemnicza, momentami brutalna.

Fanów serii zaniepokoiła informacja, że poziom trudności miał być w Reneissance obniżony, by gra mogła trafić do większego grona odbiorców. Kozhevnikov twierdzi jednak, że to plotka. W Disciples III **wprowadzone zostaną kosmetyczne zmiany usprawniające interfejs i dodające do niego nowe opcje.** Sama gra będzie jednak na podobnym poziomie trudności co poprzednie odsłony, ponieważ twórcy chcą dotrzeć przede wszystkim do starszych odbiorców, a także spełnić oczekiwania ogromnej liczby fanów. To, co wiemy do tej pory, zdaje się dowodzić, że cel ten uda się osiągnąć.

Różnicę między HoM&M a Disciples widać gołym okiem...

Disciples III: Renaissance

Producent: .dat	**Dystrybutor PL:** brak
http://www.akella.com/	
Premiera: zima 2006	
Gatunek: strategia turowa	
+	sporo usprawnień • nowy silnik graficzny • mroczny nastrój
−	brak dwóch nacji • czy Rosjanie na pewno zachowają klimat poprzednich części?

Kontynuacja rewelacyjnej turówki bez wątpienia ma szansę przyćmić najnowszą odsłonę Heroesów. Czy autorzy wykorzystają ten potencjał?

Autor: martin

DESPERATE HOUSEWIVES™
The Game

Coraz więcej gier bazuje na fabułach książek, komiksów, filmów czy wręcz seriali telewizyjnych. Adaptacji doczekały się nawet komediowe „Gotowe na wszystko".

Serial „Desperate Housewives" miał swoją premierę w amerykańskiej stacji ABC w październiku 2004 roku – od razu zdobył ogromną popularność. Jego akcja toczy się w fikcyjnym miasteczku Fairview i opowiada o gospodyniach domowych – panie nie wymieniają się jednak przepisami na ciasteczka z marmoladą, tylko próbują odkryć mroczną tajemnicę ich zmarłej przyjaciółki. Zaskakujące perypetie babeczek z amerykańskich przedmieść możemy oglądać także w Polsce – Polsat serwuje je co czwartek. Teraz przyszedł czas na komputerową adaptację...

Z tego, co pokazano na targach E3, wynika, że Desperate Housewives to niemalże klon Simsów. Nie chodzi tylko o prawie identyczny wygląd – gra będzie, podobnie jak dzieło Electronic Arts, symulatorem życia. **Będziesz tu zatem m.in. przygotowywał posiłki, sprzątał w domu**, nawiązywał przyjaźnie i kłócił się z sąsiadami.

W Desperate Housewives wcielisz się w kobietę – będzie to nowa postać, nieobecna w serialu – która dopiero co wprowadziła się do Fairview. **Tylko jej płeć będzie na początku ustalona, ty sam będziesz mógł zadecydować właściwie o wszystkim – fryzurze, kolorze włosów czy stylu ubioru.** Fanom The Sims spodoba się też to, że mieszkanie bohaterki będzie można samodzielnie urządzić, malując ściany, wybierając tapetę, wstawiając meble itd.

Podobnie jak w serialu, również w grze główna postać będzie miała swoją tajemnicę – dwadzieścia lat temu zdarzył się jej wypadek, po którym zapadła na amnezję, a teraz, przy twojej pomocy, przypomni sobie kilka wydarzeń z przeszłości. **Zakończenie gry będzie co prawda tylko jedno, ale dróg do niego prowadzących ma być kilka.** Tu warto wspomnieć, że za fabułę komputerowych Gotowych na wszystko odpowiada scenarzysta serialu Scott Sanford Tobis.

Desperate Housewives to Simsy ukryte pod przykrywką licencji popularnego amerykańskiego serialu.

Niestety – odkrywanie historii bohaterki zajmie ci nie mniej czasu niż bieganie z odkurzaczem czy zarabianie pieniędzy, więc jeśli nie zagrywasz się w The Sims, Desperate Housewives niekoniecznie musi ci się spodobać. Sporo zadań będzie odzwierciedlać „szarą codzienność" gospodyń domowych, choć nie zabraknie i większych emocji. Dla przykładu, jeśli uznasz, że nie wystarcza ci pensja męża, możesz... zagrać w pokera na pieniądze albo spróbować ukraść kilka drogocennych przedmiotów. Kiedy palce zawiodą i zostaniesz przyłapany podczas włamania, przyda się umiejętność sprawnego – mówiąc kolokwialnie – wciskania kitu. A **jeśli zdenerwuje cię któryś z sąsiadów, będziesz mógł... zniszczyć mu ogródek.** Oj, bohaterka Desperate Housewives do aniołków nie należy.

W produkcji studia Liquid znajdzie się także kilka minigier. Póki co wiadomo, że będziesz mógł zagrać we wspomnianego pokera, zająć się gotowaniem dań, a także uprawianiem ogródka. Jeśli owe gierki ci się znudzą, a stan twojego portfela będzie zadowalający, dobrym rozwiązaniem będzie zamówienie pizzy albo zatrudnienie ogrodnika. **Za pieniądze zrobisz również zakupy w niedalekim centrum handlowym czy też sprawisz sobie nową fryzurę.**

O grafice nie ma się co rozpisywać – jeśli widziałeś kiedykolwiek Simsy, możesz sobie wyobrazić, jak będą wyglądały wirtualne Gotowe na wszystko. **Chociaż gra korzysta z licencji serialu, nie usłyszysz podczas zabawy aktorów znanych z telewizji.** Wyjątkiem jest głos pani narrator, którego użyczy Brandy Strong.

Desperate Housewives to – przynajmniej na razie – Simsy ukryte pod przykrywką licencji popularnego amerykańskiego serialu. **Kilka minigierek i wątek fabularny mogą nie wystarczyć, by gra stała się czymś więcej niż tylko ciekawostką dla fanów telewizyjnej serii.** Jak będzie w rzeczywistości – przekonamy się jeszcze w tym roku.

Cała redakcja Clicka nie może się doczekać! Ależ będą emocje!!!

Hej, gdzie są TAK wyglądające gospodynie?! Ja chcę jedną!

Chociaż... Na takiej diecie nie można przytyć.

Trendy domek utrzymany w stylu neoromańskiego kiczu.

Prawie jak Simsy. Młodsza siostra będzie wniebowzięta.

Desperate Housewaves: The Game

Producent: Liquid Entertainment	Dystrybutor PL: brak
http://buenavistagames.go.com/	
Premiera: IV kwartał 2006	
Gatunek: sim	
+	licencja popularnego serialu • wątek fabularny • minigry
–	kolejny klon Simsów – ileż można?!?

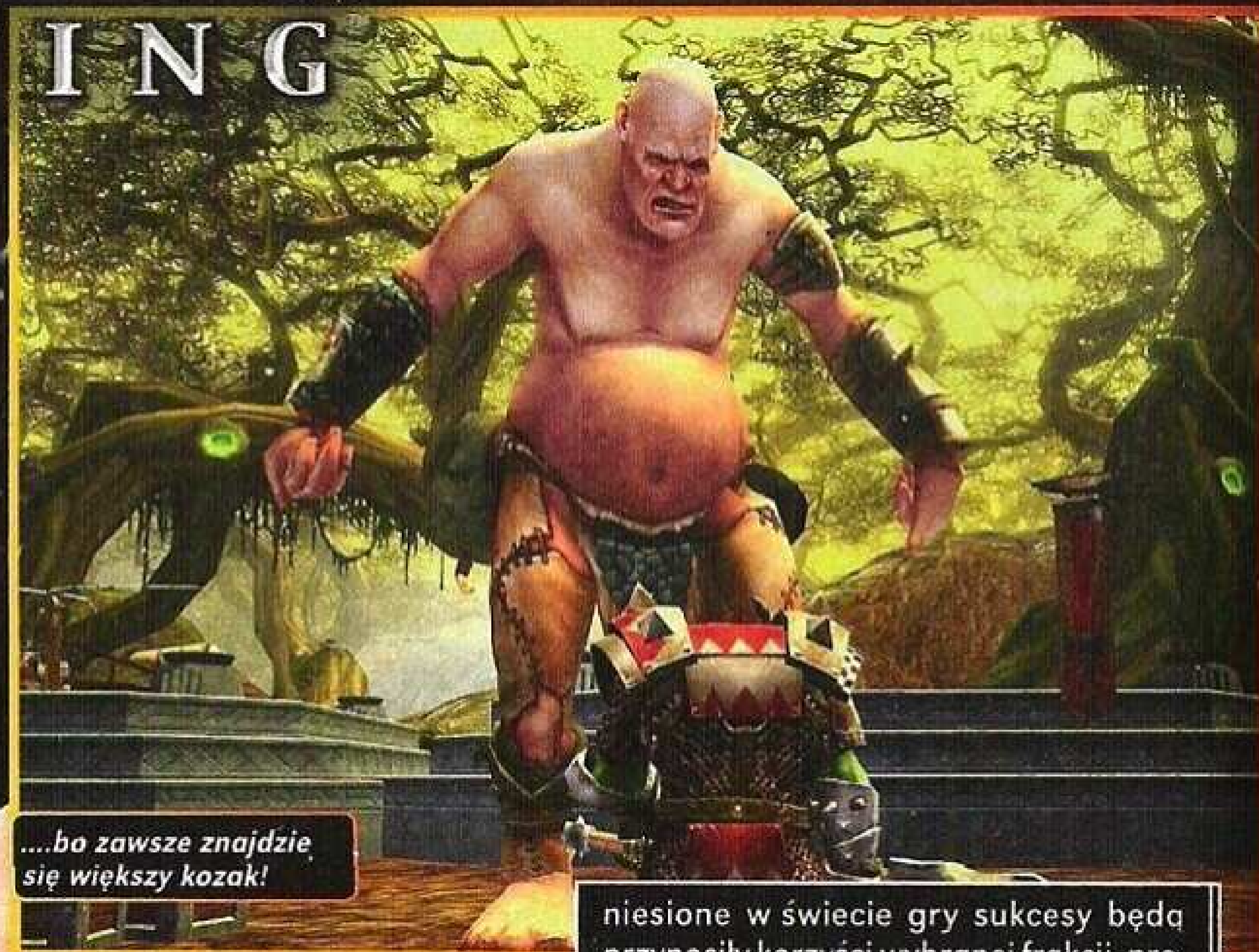
Kalka Simsów, tyle że na licencji „Gotowych na wszystko" – jako fani serialu (a szczególnie apetycznej Evy) mamy nadzieję, że to wystarczy.

Autor: Roland

Czas wykopać... młot bojowy!

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING


Ludowa mądrość: nie udawaj twardziela...


....bo zawsze znajdzie się większy kozak!

Pozycja World of Warcraft jest obecnie niezagrożona, ale producenci gier MMORPG wciąż starają się zdetronizować króla gatunku. Kolejną próbę podejmuje studio Mythic Entertainement...

Tym razem może się udać! Age of Reckoning ma aż dwa poważne atuty, które każą przyjrzeć się tej produkcji bliżej. Pierwszy z nich to wykorzystanie oficjalnej licencji świata Warhammer, wymyślonego przez firmę Games Workshop i znanego chyba wszystkim miłośnikom fantasy i figurkowych gier wojennych. **Atut drugi to doświadczenie twórców, którzy wcześniej zrobili Dark Ages of Camelot**, jednego z bardziej udanych MMORPG-ów ery „przed WoW-em".

Figurkowa gra Games Workshop, będąca główną inspiracją dla programistów (o dziwo, na papierowym systemie RPG Warhammer Fantasy Roleplay opierają się oni w mniejszym stopniu), jest bardziej strategią niż erpegiem, co ma również wpływ na powstającą na jej podstawie sieciówkę. Dla przykładu: **tworząc swoją postać, gracze nie będą wybierali dla niej rasy, a armię, do której bohater przynależy.** Takich „nacji" będzie łącznie sześć (m.in. Krasnoludy, Wysokie Elfy, Siły Imperialne), podzielonych po równo na dwa królestwa – Porządku i Zniszczenia. Kolejnym punktem procesu kreacji bohatera będzie wybór profesji – każda z armii będzie posiadała cztery różne klasy postaci. Część z nich będzie tradycyjna, inne mają być bardziej oryginalne – zgodnie z zasadami świata Warhammer. Przykładem może być inżynier, zajmujący się produkcją broni palnej w armii Krasnoludów.

Uznanie budzi w Age of Reckoning sposób, w jaki twórcy wprowadzają nowe pomysły, nie gubiąc charakteru tradycyjnej gry MMORPG.

Podobnych „odmienności" ma być w Age of Reckoning więcej! Chociaż początek będzie przypominał tradycyjne gry MMORPG, z prostymi questami polegającymi głównie na rozmowach z NPC-ami, przenoszeniu wskazanych przedmiotów i walkach ze słabymi potworami, rozgrywka dość szybko zmieni swój charakter, przesuwając punkt ciężkości bardziej w stronę rywalizacji z innymi graczami. Główną treścią Warhammera Online mają być walki PvP (gracze przeciwko sobie), rozwinięte tak, by oddać klimat oryginalnej gry figurkowej. Age of Reckoning będzie oferował cztery podstawowe tryby PvP: skirmish (pojedyncze starcia), battlefield (bitwy z konkretnymi zadaniami do wykonania, rozgrywane w świecie gry), scenario (bitwy rozgrywane w instantach, z towarzyszeniem jednostek sterowanych przez komputer), oraz campaign (ogromne, wieloetapowe batalie zakończone zdobywaniem stolicy przeciwnika).

Twórcy Age of Reckoning będą starali się zachęcić graczy przede wszystkim do udziału w potyczkach PvP, ale wzięli również pod uwagę tych internautów, którzy wolą walkę z komputerem. Dla nich przygotowano inny rodzaj rozgrywki – PvE, czyli Player vs. Environment. Będzie on polegał na wykonywaniu zadań, w trakcie których przeciwnicy będą sterowani przez AI. Jednak i te questy (jak np. dostarczenie leczniczego piwa rannym towarzyszom broni) będą miały w sobie element rywalizacji, bowiem gracze, którzy wykonają je szybciej, zostaną dodatkowo nagrodzeni, np. większą liczbą punktów doświadczenia. Ponieważ wszystkie odniesione w świecie gry sukcesy będą przynosiły korzyści wybranej frakcji, programiści z Mythic mówią nawet o systemie RvR (Realm vs. Realm, Królestwo kontra Królestwo), podobnym do tego, który był zastosowany w Dark Age of Camelot.

Szczególne uznanie budzi w Age of Reckoning sposób, w jaki twórcy wprowadzają nowe pomysły (np. morale abilities – zestaw umiejętności, które można użyć tylko wtedy, kiedy reprezentowana armia odnosi sukcesy), jednocześnie nie gubiąc charakteru tradycyjnego MMORPG-a. To może sprawić, że **grą zainteresują się zarówno weterani sieciowych rozgrywek, jak i początkujący gracze.** Testy beta Warhammer Online rozpoczną się jesienią tego roku – warto śledzić oficjalną stronę gry i spróbować się na nie zapisać. Spośród powstających właśnie sieciówek ta zdaje się mieć największy potencjał!

Warhammer Online: Age of Reckoning

Producent:	Dystrybutor PL:
Mythic Entertainment	brak

http://www.warhammeronline.com/

Premiera: jesień 2007

Gatunek: MMORPG

+ licencja Warhammera • oryginalne pomysły • dużo PvP, ale bez dyskryminowania graczy niezainteresowanych taką rozgrywką

– chciałoby się, by gra była gotowa szybciej niż za półtora roku

Jeden z ciekawszych MMORPG-ów znajdujących się w produkcji – oparty na „wielkiej" licencji i robiony przez specjalistów od tego gatunku.

Autor: Foch77

Choć nieżywe, wciąż atakują. Powstaje kolejna gra o zombiakach – tym razem polskiej produkcji!

DEAD ISLAND

Bezludna, ale pełna „życia".


Po wypłacie...


Idź za mną jak w dym...

Stoisko firmy Techland, umieszczone na targach E3 w nieco ukrytej hali Kentia, z łatwością przyćmiewały większe, ustawione w bardziej prestiżowych miejscach „booths" takich koncernów jak Electronic Arts czy Take Two. Mimo tego, **to właśnie wrocławskie studio pokazało gry, które jako jedne z nielicznych na tegorocznej edycji E3 można było nazwać premierowymi** – Dead Island i Chrome 2.

Pomysł na grę o zombiakach krąży wśród programistów Techlandu od ponad roku – powstał wkrótce po rozpoczęciu prac nad dziś niemal już gotowym westernowym FPS-em Call of Juarez. Według założeń, Dead Island ma być typowym survival horrorem, w którym – podobnie jak w najlepszych przedstawicielach tego gatunku – podstawowe założenie polegają na tym, że liczba przeciwników znacznie przerasta siłę ognia arsenału gracza. W bezpośrednim starciu nie da się pokonać wszystkich wrogów, cały czas trzeba więc salwować się ucieczką, na bezpośrednie starcie decydując się tylko wtedy, kiedy jest to naprawdę konieczne.

Będzie można aktywować częściowo zalany generator prądu, by porazić brodzące w wodzie zombi!

Najważniejsze źródła inspiracji to oczywiście filmy George'a A. Romero (twórcy m.in. „Nocy żywych trupów") oraz absolutny klasyk wśród survival horrorów, czyli seria Resident Evil. **W przeciwieństwie do kultowych gier firmy Capcom, akcja w Dead Island ma być jednak przedstawiona w trybie FPP.**

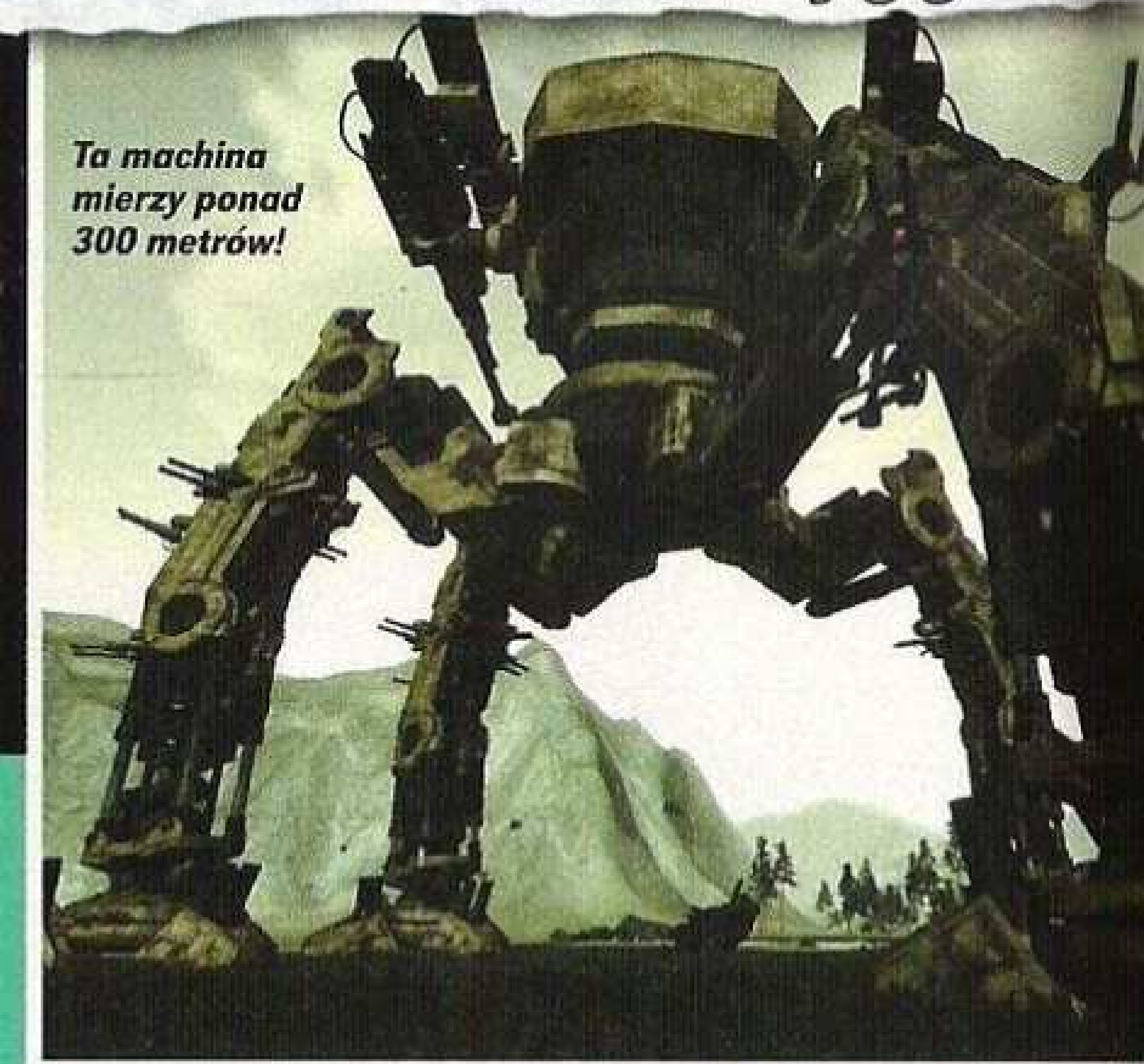
Bohater gry Dead Island powinien być najszczęśliwszym człowiekiem na świecie – właśnie świętuje dopiero co wzięty ślub, oczywiście wraz ze swoją małżonką, na jachcie. Szczęście jednak nie trwa długo – nieoczekiwany sztorm prowadzi do katastrofy, jacht tonie, a bohater trafia na wyspę, która początkowo zdaje się bezludna. Szybko okazuje się jednak, że nie jest ona pozbawiona życia – o ile można tak mówić w przypadku zombiaków, trupów postawionych na nogi w wyniku wojskowych eksperymentów. By uciec z wyspy, bohater będzie musiał przejść kilkanaście poziomów, na których **od czasu do czasu podejmie decyzję co do wyboru ścieżki – np. czy szukać leku dla żony zmieniającej się w zombi, czy też pozwolić jej umrzeć.**

Gra będzie bazować na silniczku Chrome Engine, rozbudowanym w taki sposób, by wesprzeć kilka pomysłów, które zdaniem ekipy z Techlandu były niezbędne do stworzenia właściwego klimatu rozgrywki. Dla przykładu, **będą tu lokacje,**

Chromowany gigant!

Najlepszy dziś FPS polskiej produkcji? Zdecydowanie Painkiller. Najlepszy rodzimy shooter w 2007 roku? Może Chrome 2?

CHROME 2


Ta machina mierzy ponad 300 metrów!

Przedstawiciele Techlandu wspominali o Dead Island już niemal rok temu, więc pojawienie się tej gry na targach E3 nie było aż tak dużym zaskoczeniem jak informacja o kolejnej produkcji studia – Chrome 2. Choć prace nad tym tytułem ruszyły na poważnie na krótko przed samą imprezą, gotowy jest już fragment kodu, który pokazuje całkiem spory potencjał tej gry.


Brokeback Mountain AD 2097.

Chrome 2 ma zachować to, co było najlepsze w pierwszej części serii – a więc możliwość rozwijania umiejętności bohatera dzięki cybernetycznym implantom oraz bardzo rozległe mapy – **a jednocześnie dodać do gry kilka zupełnie nowych elementów.** To właśnie te nowości robią największe wrażenie...

I to „największe" dosłownie – jednym z najważniejszych atutów Chrome 2 ma być to, że – podobnie jak w konsolowym Shadow of the Colossus – niektórzy przeciwnicy będą w porównaniu z bohaterem prawdziwymi gigantami. **Na prezentowanym poziomie trzeba było pokonać wielkiego kroczącego robota, który miał mniej więcej 300 metrów wysokości.** Wrażenie, jakie robią tacy przeciwnicy, to coś, czego PeCetowi gracze nie mieli jak dotąd okazji poznać.

Druga z nowości Chrome 2 to możliwość przenoszenia świadomości bohatera między różnymi ciałami – będzie można np. wcielić się w jednego z przeciwników i w ten sposób przedostać się przez systemy alarmowe w bazie wroga. Ten mechanizm rozgrywki został zainspirowany powieściami science fiction Richarda Morgana („Modyfikowany węgiel" czy „Upadłe anioły"), przedstawiającymi wizję przyszłości zbliżoną do tej wykreowanej przez Techland w pierwszym Chrome.

Chrome 2 może być naprawdę wielki – to dla Techlandu projekt najważniejszy.

Jaka będzie fabuła nowej gry Techlandu, tego jeszcze do końca nie wiadomo – **nie jest nawet pewne, czy głównym bohaterem będzie ponownie Burt Logan.** Gra znajduje się na razie na wstępnym etapie prac, ekipa ją tworząca daje więc sobie jeszcze czas, by dopracować szczegóły opowiadanej historii. Aktualnie największy nacisk położony jest na doskonalenie silniczka, ma on być bowiem najbardziej za-



Rusza casting do drugiej edycji „Chcę być piękna”...

w których naraz będzie atakowało bohatera nawet 40 przeciwników. Programiści planują także zwiększyć interakcję z otoczeniem – już teraz większość obiektów można przesuwać lub rzucać (z wiarygodną symulacją fizyki), ogień zachowuje się realistycznie, a w finalnej wersji gry będzie można też np. aktywować częściowo zalany generator prądu, by porazić brodzące w wodzie zombi!

Do premiery gry pozostało jeszcze dużo czasu – jest ona przewidziana na czwarty kwartał 2007 roku – ale nawet teraz Dead Island wygląda całkiem obiecująco. Czyżby najlepszą PeCetową grę o zombiakach mieli przygotować właśnie Polacy?

Dead Island

Producent:	Dystrybutor PL:
Techland	Techland
http://www.techland.pl/	
Premiera: IV kwartał 2007	
Gatunek: FPS	
+	świetnie wyglądający engine graficzny • dużo interakcja z otoczeniem • zombiaki!
–	gier o żywych trupach powstaje obecnie kilka – gra Techlandu będzie miała silną konkurencję

Niezły klimat, świetny engine i coraz większe doświadczenie developera pozwalają liczyć na bardzo porządną produkcję. Obyśmy się nie zawiedli!

Autor: Foch 77



Buszujący w zbożu?

awansowaną wersją Chrome Engine.

Oprawa graficzna może okazać się jednym z mocniejszych punktów tej produkcji. **Programiści twierdzą, że uda im się uzyskać efekty zbliżone do tych z Crysisa,** a więc cała roślinność i otoczenie będą poddane prawom fizyki i np. eksplozje pozostawiać będą w ziemi głębokie leje, a stojące w sferze rażenia drzewa będą się łamać i efektownie przewracać. To osiągnięcie tym większe, że lokacje będą ogromne, tak duże jak w grach typu MMORPG – ekipa Techlandu chce odejść od prostych, ograniczonych poziomów, zamierza natomiast dać graczom dużą swobodę w rozgrywce. Kolejna obietnica to kilkadziesiąt dostępnych rodzajów broni i tyle samo cybernetycznych implantów.

Chrome 2 może więc być naprawdę świetny – tym bardziej że to dla Techlandu projekt najważniejszy. Oby tylko ambicje nie okazały się większe od możliwości...

Chrome 2

Producent:	Dystrybutor PL:
Techland	Techland
http://www.techland.pl/	
Premiera: IV kwartał 2007	
Gatunek: FPS	
+	gigantyczni przeciwnicy • oprawa graficzna • możliwość przejmowania ciał przeciwników
–	spore ambicje – oby nie za duże

To, co jest gotówe już teraz, wygląda świetnie. Jeśli forma zostanie utrzymana, Chrome 2 ma szanse stać się najlepszym polskim FPS-em!

Autor: Foch 77

Jest data premiery Devil May Cry 3



O opóźnieniu mówić nie można, bo tak naprawdę Ubisoft nigdy jasno nie określił, kiedy wyda PeCetową wersję tej konsolowej zręcznościówki. Ale wiemy już, że **DMC 3** ukaże się dopiero we wrześniu tego roku – a spodziewaliśmy się, że jeszcze przed wakacjami. Buuuu!

Ogłoszono Victoria: Revolutions

Studio Paradox zapowiedziało wydanie samodzielnego dodatku do swojej strategii **Victoria – An Empire Under the Sun**. Dodatek ten będzie zatytułowany **Revolutions**, a ukaże się już w sierpniu.

Po mundialu – PES 6



Niestety nie zaraz po mundialu, ale dopiero w IV kwartale tego roku trafi do Europy najnowsza część serii **Pro Evolution Soccer**. Zmian nie będzie zbyt wiele (wtajemniczonych powinna najbardziej ucieszyć poprawiona gra głową), ale grywalność ma być jeszcze większa (czy to w ogóle możliwe?).

Precursors opóźnione!



Czarną serię złych wieści czas zacząć! Firma Play Ten Interactive poinformowała, że zapowiadana wcześniej na III kwartał 2006 roku gra **Precursors** spóźni się o co najmniej trzy miesiące. To wyjątkowo źle wróży tej produkcji – przypominamy, że to ambitne połączenie FPS-a i RPG-a przygotowywane jest przez Deep Shadows, studio odpowiedzialne za dość pechowego (i fatalnie zabugowanego) Boiling Pointa.

Kolejni spóźnialscy



Poślizg Precursors to nie koniec złych wiadomości – Digital Reality nie zdąży na czas ze swoim RTS-em **Field Ops** (według najnowszych informacji ma się on ukazać w I kwartale 2007), a Ubisoft przesunął z lata na wrzesień tego roku datę premiery **Faces of War**. Plaga poślizgów zdaje się atakować głównie gry strategiczne...

Snow R.I.P.



Lepiej jednak, by gry spóźniały się, niż całkowicie znikały z powierzchni ziemi. Tymczasem wiemy już, że nie ukaże się „narkotykowa" strategia **Snow**, a także gra **Moscow Rush**, która miała być „Need for Speedem w Moskwie". Niestety, nie pohandlujemy „towarem" i nie pościgamy się po Placu Czerwonym. Damn!

Epizod drugi – HL2

Valve po premierze Episode One zaczyna zdradzać coraz więcej informacji dotyczących **kolejnego dodatku**, planowanego na koniec roku. Co już wiemy? Gravity Gun zyska nowe funkcje, dostaniesz świeży pojazd i kolejną broń (nazwaną Strider Buster), a duża część gry będzie się toczyć na otwartych przestrzeniach. Brzmi nieźle, czekamy!



Nowy Colin?

Codemasters – po 2 latach przerwy – powraca do słynnej serii rajdówek

Poprzednia część **Colin McRae Rally** oznaczona była numerem 2005 i wydawało się, że będzie ostatnią wydaną w ramach tego cyklu. Prawdziwy Colin przestał odnosić sukcesy w zawodach WRC, a i sama gra zaczęła coraz bardziej ustępować konkurencji. Codemasters doszło jednak do wniosku, że tę popularną markę można jeszcze uratować – wystarczy zacząć wszystko od nowa.

Kolejny Colin powstaje więc zupełnie od podstaw, na innym silniku (przygotowywanym też z myślą o next-genowych konsolach) i z bardziej swobodnym podejściem do samej rozgrywki. Poza tradycyjnymi odcinkami specjalnymi, na których trzeba będzie wykręcić jak najlepszy czas, będą także zawody typu Hill Climb i Rally Cross. W tym drugim przypadku wyścig będzie odbywał się na trasie wyznaczonej w terenie (jak odcinki specjalne w rajdach WRC), z tą tylko różnicą, że naraz na drodze ma być kilka samochodów bezpośrednio ścigających się ze sobą. Hill Climb to zaś proste podjazdy pod górkę, w których kluczem do zwycięstwa będzie umiejętne operowanie skrzynią biegów.

Gra będzie zawierać licencjonowane auta wszystkich najważniejszych producentów biorących udział w WRC, jak również szereg autentycznych tras, także przeniesionych z tych rajdów. Największym atutem nowego Colina może jednak okazać się oprawa graficzna – Codemasters na pewno będzie chciało dociągnąć do najlepszych. Ci to w tej chwili twórcy Sega Rally Revo, w którym m.in. samochody będą deformować (czytaj: żłobić oponami) trasy w czasie rzeczywistym. Premiera? Połowa 2007!



www.codemasters.co.uk

Powstaje NecroVision

The Farm 51 rozpoczęło pracę nad nowym FPS-em

NecroVision to tytuł debiutanckiej produkcji studia The Farm 51 (naszego rodzimego!). Ma to być FPS, który ukaże się równolegle na PC i Xboxa 360. Dość ciekawie zapowiada się warstwa fabularna tej produkcji – jej bohaterem ma być młody Amerykanin, który w wyniku zrządzenia losu trafia na front I wojny światowej (rzecz dzieje się w 1916 roku) jako żołnierz brytyjskiej armii. Odkrywa, że do wybuchu tego wielkiego konfliktu przyczyniły się nieludzkie (dosłownie), mroczne siły i sam rozpoczyna z nimi walkę. Przyjdzie mu więc zmierzyć się z wampirami, demonami i tym podobnym tałatajstwem, oczywiście korzystając przy tym z broni, jakiej używali żołnierze w trakcie I wojny światowej. To połączenie może wypaść całkiem ciekawie, tym bardziej że część poziomów ma rozgrywać się na polach największych bitew tej wojny. Pytanie tylko, czy debiutanci poradzą sobie z tak ambitnym tematem – odpowiedź na nie poznamy dopiero w przyszłym roku.



Polak potrafi! NecroVision zapowiada się bardzo ciekawie...

www.thefarm51.com

DNF – nowe „sensacyjne" info!

Branżowe pośmiewisko ma szansę na premierę



Duke Nukem Forever to produkcja przywoływana zawsze, gdy mowa o tytułach, na które gracze czekali, czekali i... wreszcie się nie doczekali. Od czasu do czasu pojawiają się jednak informacje, zgodnie z którymi gra ma być ukończona. Po raz kolejny głośno o DNF stało się w połowie czerwca – branżowe ptaszki ćwierkają o tym, że koncern Take Two zaoferował studiu 3D Realms pokaźną kwotę, jeśli grę uda się ukończyć w tym roku. Podobno uwzględniono nawet specjalny bonus dla pracowników – pół miliona dolarów – jeśli DNF będzie gotowy na tyle wcześnie, że jeszcze w grudniu zdąży trafić na półki sklepowe. Dziennikarska kaczka? Zwykłe plotki? Tak czy owak – przekonamy się przed gwiazdką...

www.3drealms.com/duke4/

Dodatek do Panzer Elite

JoWood ledwo zdążył wypuścić całkiem niezłą grę **Panzer Elite Action**, a już zapowiedział do niej dodatek. Będzie on zatytułowany **Dunes of War** (w Polsce: „Wydmy wojny"?), a przyniesie dwie kampanie rozgrywane w Afryce Północnej oraz 10 map i dwa nowe tryby do gry w sieci.



Genesis Rising!

Czyli nowa gra firmowana przez Metamorf Studios

Firmowana przez kogo? No właśnie... Metamorf Studios to debiutanci, ale produkcja, którą szykują już od dłuższego czasu, to gra z wielkimi ambicjami. Będzie to w pełni trójwymiarowy, kosmiczny RTS z akcją osadzoną w odległej przyszłości, w której ludzkość podbiła niemal cały wszechświat. Niemal, bo część przestrzeni kosmicznej wciąż pozostaje pod kontrolą Obcych – a właśnie tam ukryte jest tajemnicze Universal Heart. Czym jest to Serce? Artefaktem? Potężną istotą? Bogiem? Odpowiedź na to pytanie będzie jednym z głównych zadań, jakie staną przed bohaterem gry, gwiezdnym kapitanem o imieniu Iconah.

Silną stroną **Genesis Rising** ma być nowoczesny trójwymiarowy engine, który pozwoli m.in. na deformację modeli (mówiąc po ludzku: rozwałkę) ogromnych statków kosmicznych w czasie rzeczywistym. Dużą różnorodność jednostek ma zapewnić możliwość modyfikowania ich dzięki różnego rodzaju organicznym elementom (w świecie gry opracowano technologię umożliwiającą łączenie żywej tkanki z elektroniką). Rozgrywka ma zachowywać głębię najlepszych kosmicznych RTS-ów, ale starcia galaktycznych krążowników mają być bardziej dynamiczne niż np. w Homeworldzie, tak by gra miała szansę trafić nawet do fanów zręcznościówek. Czy uda się połączyć ogień i wodę? Przekonamy się o tym już we wrześniu.

www.dreamcatchergames.com



Genesis Rising – czyli Serce w kosmosie...

Uwaga na brutalność!

SCi Games kończy prace nad growq wersją filmu „Wściekłe Psy"

reservoir dogs

„Wściekłe Psy", czyli **„Reservoir Dogs"**, to reżyserski debiut Quentina Tarantino i film, który przyniósł mu sławę. Choć na ekrany trafił w 1992 roku, dopiero teraz doczekał się komputerowej adaptacji. Twórcy gry w interesujący sposób podeszli do fabuły obrazu kinowego i postanowili wypełnić... jej luki. Dla tych, którzy filmu nie znają – opowiada on o gangsterskim skoku, który idzie nie do końca po myśli przestępców, o wielu wydarzeniach widz dowiaduje się z rozmów, które prowadzą oni ze sobą schowani w kryjówce. To właśnie te niepokazane na ekranie wydarzenia zobaczysz w grze. Rozgrywka będzie się składać z dwóch rodzajów etapów – strzelanin (z widokiem TPP) oraz jazdy samochodem (kamera będzie zawieszona z tyłu, za pojazdem). Czeka nas więc czysto zręcznościowa rozrywka, dla smaku doprawiona świetną muzyką – oryginalną ścieżką dźwiękową z filmu. Premiera? Wrzesień 2006.



www.eidos.co.uk/gss/reservoirdogs/

Nowe SuperSellery!

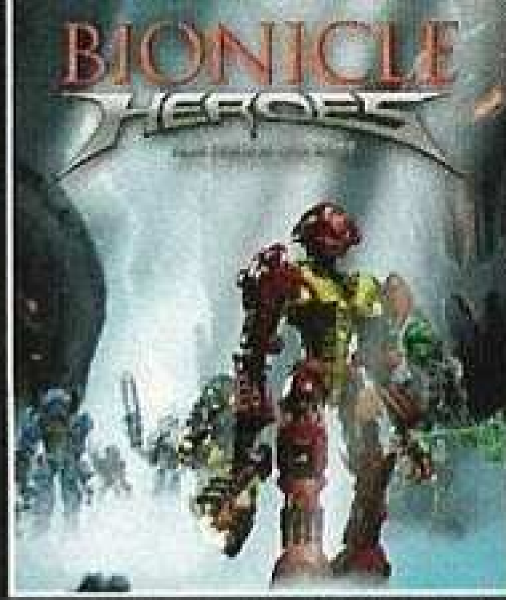
Tania seria SuperSeller firmy Cenega wzbogaciła się o 3 nowe tytuły, na które naprawdę warto zwrócić uwagę. Pierwszy z nich to **Sid Meier's Pirates!**, fantastyczna gra, która tym razem wydawana jest w polskiej wersji językowej! Kolejny tytuł to złota edycja **Hearts of Iron 2**, w której wraz z podstawką sprzedawany jest najnowszy, bardzo udany dodatek **Doomsday**. Gra ostatnia to **Chessmaster 10 000**, najlepszy program szachowy na PC – to polska premiera.

EA kupuje Mythic



Koncern Electronic Arts ogłosił swoją nową inwestycję – tym razem gigant branży elektronicznej rozrywki kupił studio Mythic Entertainement, które obecnie tworzy grę Warhammer Online (zapowiedź na str. 18). Trudno powiedzieć, czy i jak wpłynie to na pracę nad tą produkcją, pewne jest natomiast, że EA ma ochotę na sieciowego RPG-a, który powtórzy sukces World of Warcraft. Czyżby miał nim być właśnie Warhammer?

Bionicle Heroes!



Twórcy fantastycznego LEGO Star Wars zapowiedzieli kolejny tytuł – tym razem będzie to **Bionicle Heroes**, czyli zręcznościówka, w której w głównych rolach wystąpią ludziki z serii klocków LEGO o nazwie Bionicle. Sukcesu LEGO Star Wars produkcja ta raczej nie powtórzy, ale grywalność pewnie będzie spora.

Lara Croft PL

Karima Adebibe z wizytą w naszym kraju

Na początku czerwca do Polski przyjechała Lara Croft. A dokładniej modelka Karima Adebibe, będąca oficjalną twarzą i ciałem pięknej pani archeolog z Tomb Raidera. Pierwszego dnia Karima spotkała się z przedstawicielami szeroko pojętej „branży", którzy jednak bardziej niż Larą zajmowali się drinkami w klubie Fabryka Trzciny, gdzie zorganizowano imprezę z udziałem modelki. Na szczęście na wysokości zadania stanęli prawdziwi fani gry – panna Adebibe gościła w warszawskich sklepach Empik i Saturn, gdzie otoczył ją tłum wielbicieli domagających się autografów i pamiątkowych fotek.

Click: Na spotkanie z tobą przybyły prawdziwe tłumy. Jak się z tym czujesz?

Karima Adebibe: Bardzo mi się to podoba, cieszę się, że właśnie tak to wygląda. Może trudno w to uwierzyć, ale sama jestem graczem. Pamiętam jeszcze pierwszą część Tomb Raidera, w którą grałam jako małolata – wiem, dlaczego ta gra budzi takie emocje. Gracze kochają Larę, a podczas takich spotkań mamy okazję pokazać, że Lara odwzajemnia to uczucie – gdyby nie wsparcie fanów, Tomb Raider nigdy nie odniósłby takiego sukcesu.

Co trzeba zrobić, aby zostać oficjalną Larą Croft?

Wybór modelki to długi proces, musiałam wziąć udział w castingu, przebrnąć przez kilka jego etapów. Najtrudniejsze było jednak to, co czekało mnie już po wyborze – musiałam przejść intensywny kurs składający się z ćwiczeń fizycznych, nauki etykiety czy mówienia z angielskim akcentem. Ludzie z Eidosa bardzo mnie wymęczyli...

Teraz jesteś w Polsce, ale to nie jedyny kraj, który odwiedziłaś jako Lara. Gdzie podobało ci się najbardziej?

Trudno powiedzieć, ale muszę się przyznać, że najbardziej cieszę się na myśl o podróżach do państw, w których wcześniej nie byłam. W Polsce jestem po raz pierwszy, więc naprawdę mi się tu podoba...



Football Manager 07

Kolejna część najlepszego piłkarskiego menedżera wchodzi na boisko...

Niestety, występ naszej reprezentacji na tegorocznym mundialu nie przyniósł tylu pozytywnych emocji, na ile liczył chyba każdy polski kibic. W świecie prawdziwej piłki wypadamy niestety dość słabo – i na sukcesy liczyć możemy tylko w rzeczywistości wirtualnej. Choćby w **Football Manager 2007** – zapowiadanej na gwiazdkę, nowej odsłonie tej słynnej menedżerskiej serii.

FM 2007 – jak zwykle – wprowadza wiele nowych rozwiązań, w dużej mierze zainspirowanych sugestiami graczy. Zmieni się nieco interfejs (ma być łatwiejszy w użyciu), pojawi się więcej podpowiedzi i wskazówek, asystenci i trenerzy będą dostarczali jeszcze więcej informacji. To ma ułatwić „wejście w grę" początkującym graczom, jednocześnie bez pozbawiania jej taktycznej głębi.

Inne nowe rozwiązania to zmieniony system zarządzania składami młodzieżówki (szybciej będzie można wyłowić nieoszlifowane talenty) oraz wprowadzenie tzw. feeder clubs, czyli amatorskich klubów współpracujących z poważnymi drużynami, które służą za partnerów w sparingach, a także stanowią swoistą „wypożyczalnię zawodników". Zmieniony zostanie także system wyszukiwania piłkarzy do transferów i cały interfejs związany ze scoutami.

Ostatnia duża zmiana to zwiększony stopień interakcji z graczami oraz rozmowy przedmeczowe, dzięki którym będzie można przekazywać zawodnikom uwagi taktyczne na gorąco, tuż przed pierwszym gwizdkiem.



www.footballmanager.com

I ty możesz być Nekromantą

Programiści z Ukrainy przygotowują nietypową grę RPG

O co chodzi w RPG-ach? Zazwyczaj o to, by pokonać zło zagrażające światu. Studio Rostok-Games rozpoczęło jednak produkcję gry, w której głównym bohaterem ma być tzw. Nekromanta (czyli czarodziej zajmujący się mroczną magią śmierci), a jego celem będzie znalezienie księgi zawierającej opis rytuału, w wyniku którego będzie się on mógł uwolnić od klątwy rzuconej na niego za młodu. Uff! Aby wykonać to zadanie, Nekromanta będzie mógł korzystać ze swoich niezwykłych umiejętności – potrafi m.in. czerpać siłę z dusz pokonanych wrogów, ma moc widzenia w ciemnościach, a także wzywania nieumarłych pomocników. Struktura rozgrywki i system rozwoju postaci będą przypominały to, co znamy z większości innych gier należących do gatunku RPG – bohater będzie wykonywał główne i poboczne zadania, za co otrzyma punkty doświadczenia, dzięki którym łatwiej będzie mu wykonywać kolejne questy. Wygląda więc na to, że główną nowinką **Beltion: Beyond Ritual** (taki będzie tytuł gry Rostok-Games) okaże się warstwa fabularna. Daty premiery niestety jeszcze nie ujawniono.

www2.beltion-game.com



Po raz piąty na Atlantydzie

A jednak będzie! Nobilis szykuje Atlantis V!

Kiedy na rynku pojawił się – i odniósł sukces – Myst, gatunek przygodówek bardzo się zmienił. Równolegle zaczęły powstawać klasyczne gry point'n'click oraz produkcje mystopodobne, gdzie gracz obserwował akcję z punktu widzenia bohatera. Jednym z najlepszych reprezentantów tego drugiego rodzaju była gra Atlantis, której kolejne części – aż do czwartej – cieszyły się ogromnym powodzeniem. Mamy dobrą wiadomość – powstaje **Atlantis V**! Tym razem bohaterem gry będzie Howard Brooks, pionier lotnictwa działający przed II wojną światową (jest rok 1937!). Natrafia on na ślad tajemniczej machiny latającej, która zdaje się pochodzić... z zaginionej wyspy Atlantydy. Wyrusza na poszukiwania, które zaprowadzą go na pokład słynnego zeppelina Hindenburg... Czego można spodziewać się po tej grze, zapowiadanej na IV kwartał tego roku? Wciągającej, zagadkowej fabuły i fantastycznej oprawy graficznej.

www.nobilis-france.com

World of StarCraft?

Na spotkaniu z maklerami z Wall Street przedstawiciele Blizzarda, opowiadając o planach spółki, poinformowali, że w niedalekiej przyszłości każda znana seria firmy doczeka się swojego MMORPG-a. Co prawda wkrótce potem pogłoski te dementowano, ale kto ich tam wie – może Blizzard rzeczywiście szykuje **World of StarCraft** i **Diablo Online**? Hmm...

Lara Next-Gen?

Spore zamieszanie wynikło przy okazji polskiej premiery gry **TR: Legend**. Okazało się, że wersja, która trafiła do tłoczni (inna niż ta, jaką otrzymaliśmy do recenzji), pozbawiona jest opcji „next-gen", umożliwiającej włączenie wyższej jakości tekstur i efektów graficznych. Jak się okazało, wina leży po stronie centrali Eidosa – obiecano jednak, że wszyscy właściciele gry otrzymają bezpłatnie łatkę dodającą stosowne opcje.

Uważaj na Interstellar Marines!

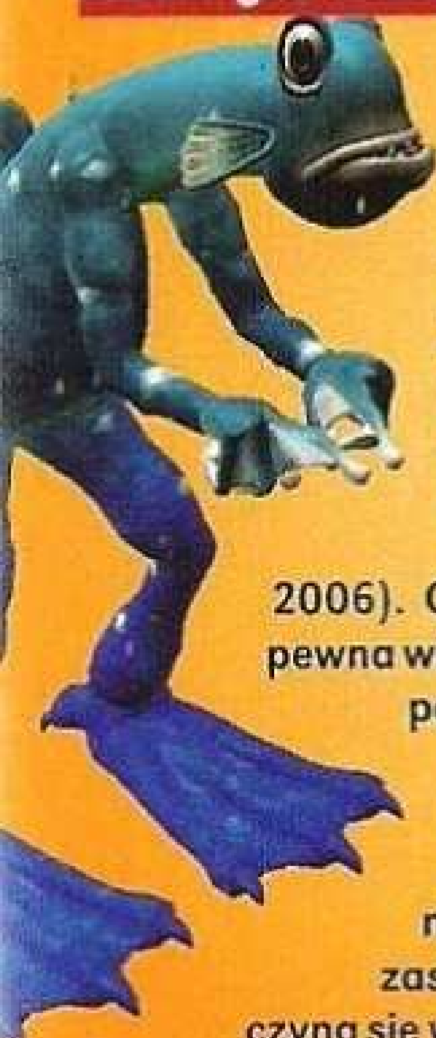
Zero Point pracuje nad „Call of Duty w kosmosie"



Duńskie studio Zero Point Software zapowiedziało **Interstellar Marines** – kosmicznego FPS-a opartego na silniku Unreal Engine 3. Jego akcja będzie się toczyć w XXII wieku i pozwoli ci wcielić się w kosmicznego komandosa biorącego udział w konflikcie między ludźmi a Obcymi. Gra ma być „realistyczna", a jej twórcy opisują ją jako „futurystyczne Call of Duty". Brzmi nieźle, tym bardziej że programiści zapowiadają w pełni interaktywne poziomy, nieliniową rozgrywkę, elementy RPG (rozwój postaci) i fascynującą fabułę. Niestety na razie możemy nacieszyć się tylko tym screenem.

SPORE przesunięte

Nowa gra Willa Wrighta ukaże się nie szybciej niż w kwietniu 2007



Kolejna taka wiadomość w tym wydaniu newsów. Gra **Spore**, bardzo oczekiwana produkcja twórcy The Sims, na pewno nie ukaże się w tym roku (a wcześniej mówiono właśnie o gwiazdce 2006). Co gorsza, to w 100% pewna wiadomość – w swoim raporcie finansowym Electronic Arts umieściło Spore dopiero w kolejnym okresie rozliczeniowym, który według zasad księgowości rozpoczyna się właśnie w kwietniu przyszłego roku. Niestety może być też gorzej – jak nietrudno się domyślić, okres ten kończy się w kwietniu 2008, więc kto wie, czy nie przyjdzie nam na to dzieło (o grach pana Wrighta pisać można tylko w ten sposób) poczekać jeszcze dłużej.



Zdziwko? To jasne – nie co dzień trafia się do Clicka...

Zlot Picerów...

...czyli ogólnopolskie spotkanie fanów i fanatyków moddingu

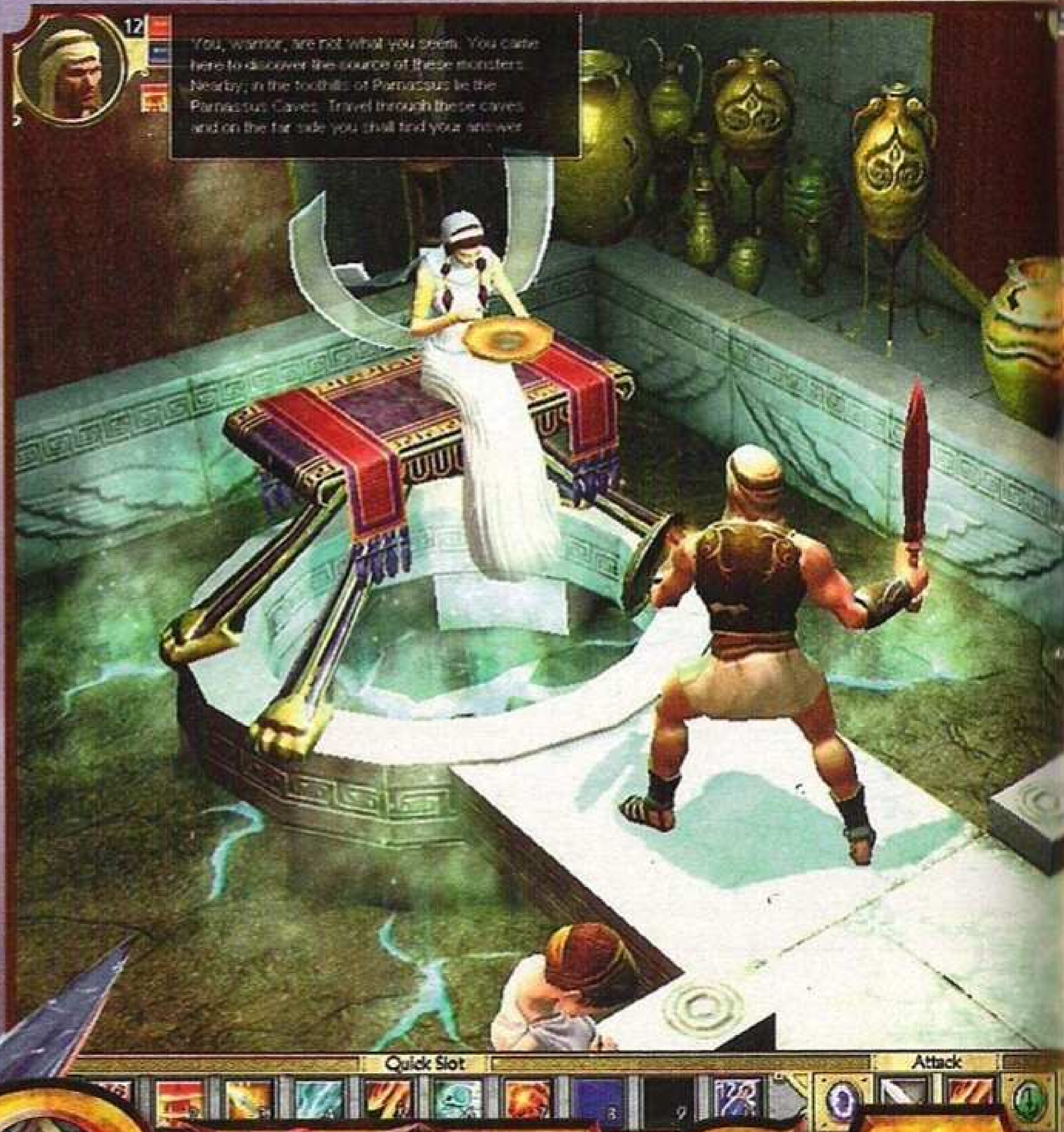


Lato zbliża – także brać komputerową. W dniach 18-20 sierpnia tego roku w Gdańsku odbędzie się **Ogólnopolski Zjazd Overclockerów i Moderów Sprzętu Komputerowego** (dla wtajemniczonych – Zjazd O/c & Moders), którego głównym celem (oczywiście poza typową na takich imprezach intensywną integracją) ma być promowanie tuningu komputerów wśród osób niezwiązanych z tym tematem. Plan jest podstępny, bo Zjazd odbędzie się w centrum Gdańska podczas ostatniego weekendu Jarmarku św. Dominika, który zawsze ściąga do miasta rzesze turystów. Na imprezie będzie można zobaczyć modyfikacje komputerów, pokazy specjalnych zestawów chłodzenia (m.in. ciecz, freon, suchy lód, azot), a także wziąć udział w dziesiątkach konkursów. Najważniejszym z nich ma być plebiscyt na najlepiej zmodyfikowaną obudowę w Polsce. Więcej informacji na temat imprezy znaleźć można na jej stronie internetowej – adres poniżej.

www.zjazd.pl

FRATER

Bohater może z nadzieją patrzeć w przyszłość. Niedługo skosztuje oryginalnej chińszczyzny!

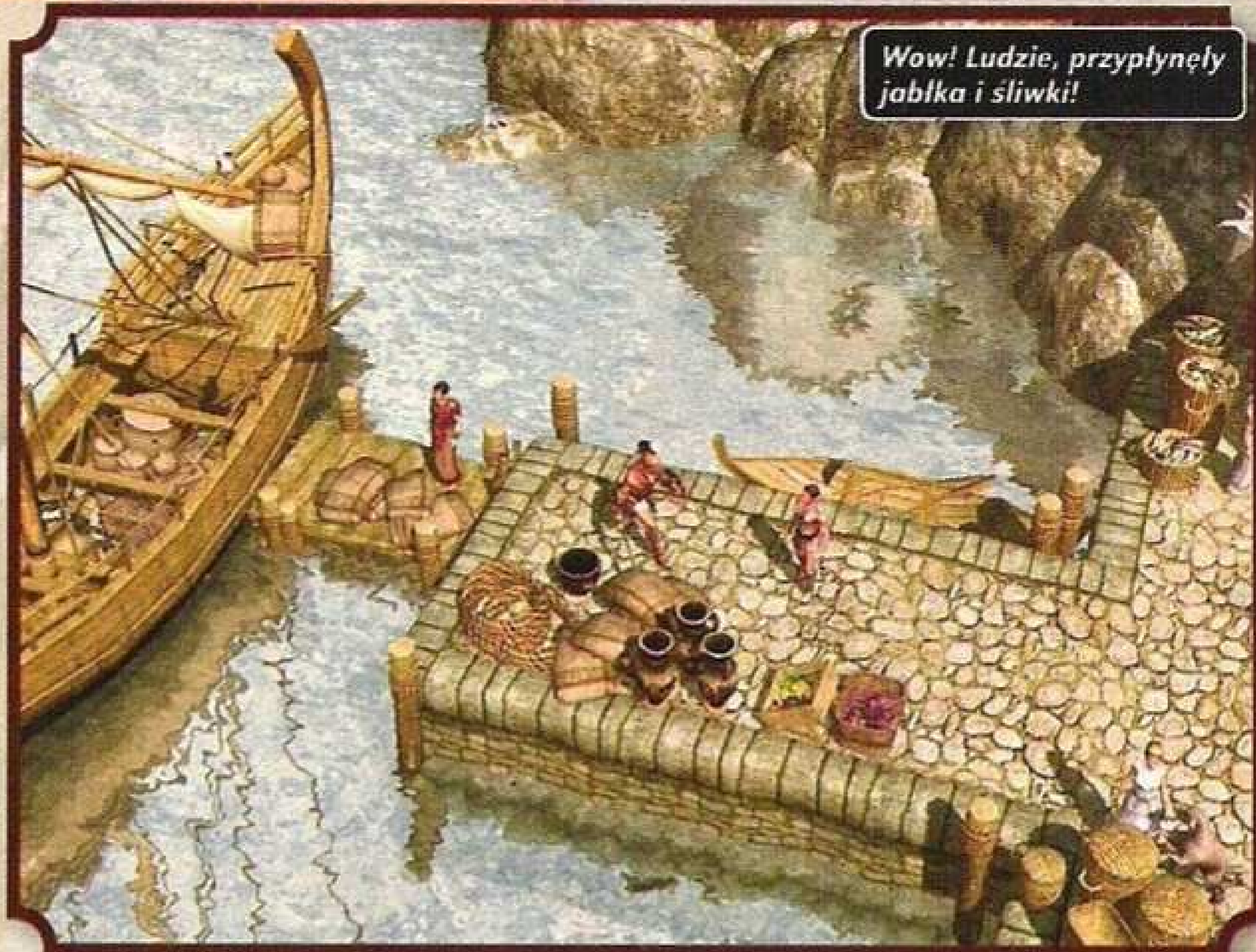


Dawno, dawno temu, jeszcze przed Zeusem, Ziemię zamieszkiwali Tytani. Ich dominacja się skończyła, gdy zostali uwięzieni przez bogów. Jednak nie na długo. Szykuje się wielki comeback...

TITAN QUEST

Pierwsze chwile z Titan Questem pozostawiają niejednorodne odczucia. Wszystko zaczyna się przyzwoitym intrem (nie umywającym się jednak do filmów z gier Blizzarda), po którym przenosisz się do menu. Tu pojawia się pierwsza niespodzianka: **przed rozpoczęciem nowej gry nie masz możliwości wyboru między klasami postaci. Jedyne, o czym możesz zdecydować, to jej płeć.** Pokierujesz więc albo chłopkiem-roztropkiem, albo karykaturalną dziewoją z bardzo krzywymi nogami (serio... co ja na to poradzę?). Mało zachęcające, prawda?

Następnie przeniesiesz się do starożytnej Grecji, by dosłownie po chwili już stoczyć nierówny pojedynek z jakimiś zwierzakami. Zwycięski pojedynek, trzeba dodać. Już pierwsze minuty nie pozostawiają cienia wątpliwości: **masz do czynienia z hack'n'slashem w czystej, nieskażonej postaci.** (Przy okazji: polecam lekturę Klasyki Clicka, dowiesz się więcej o jednym z pierwszych i zarazem najlepszych przedstawicieli tego gatunku.) Masz więc ekwipunek połączony z ekranem charakterystyk, paski energii (zdrowia i many), ekrany zdolności i tym podobne. Jeśli grałeś w Diablo albo Dungeon Siege'a, poczujesz się jak w domu.



Wow! Ludzie, przypłynęły jabłka i śliwki!

Interfejs to skrzyżowanie tego, co widzieliśmy w wyżej wymienionych produkcjach z tym z World of Warcraft – stanowi właściwie szczyt wygody, jaką do tej pory osiągnięto w tym gatunku. (Choć osobiście wolę, gdy spacja służy do wyłączania ekranów pomocniczych, nie pauzowania gry, jak to ma miejsce w Titan Quest). Jedyne, co mi odrobinę przeszkadzało, to że ekwipunek otwiera się pośrodku ekranu, przez co nie widać wtedy postaci i otaczających ją przedmiotów. Do reszty, jeśli chodzi o funkcjonalność, nie mam praktycznie żadnych zastrzeżeń.

Nie byłbym sobą, gdybym jednak nie ponarzekał na pewne elementy graficzne. Ogólnie gra prezentuje się bardzo ładnie, postacie i potwory są szczegółowe i nieźle animowane, ale **za to, jak potraktowano ikony w ekranie charakterystyk, należy się ciężka kara** (sugero-

Dobrodziejstwa lewego Alta

AKCJA

Prawie każdy zabity przeciwnik pozostawia po sobie jakiś przedmiot. Żeby go znaleźć, należy wcisnąć magiczny klawisz: Alt!



1 Zwykły krajobraz po bitwie. Niby nic tu nie ma, ale...



2 ...wystarczy wcisnąć przycisk, by zobaczyć, że pole jest wręcz usłane sprzętem różnej maści. Niekoniecznie bardzo potrzebnym.

Wyrocznia. Choć do wróżenia służy jej zupa, to i tak całkiem niezła z niej... panna.

Ot dylemat. Z jednej strony ładny widok, z drugiej: mówią, żeby nie patrzeć w dół...

Ładne egipskie miasteczko nadmorskie. Za kilka tysięcy lat będzie tu równie ładny hotel.

Statystyki



W każdym momencie możesz sprawdzić punkty doświadczenia i zdolności swojej postaci, a także przejrzeć bardziej niecodzienne statystyki. Między innymi: liczbę zabitych potworów, ile razy zginęła twoja postać, największe obrażenia, jakie udało ci się zadać, a także... **czas, który spędziłeś na graniu.** Nie pokazuj tego rodzicom!

wałbym batożenie). Czegoś tak tandetnego i brzydkiego nie widziałem na PC od wielu, wielu lat. Te ikonki piorunów itp. wyglądają tak, jakby pochodziły z gry na Amigę z początków lat 90.

Sam wygląd gry również jest nieco niedzisiejszy, głównie ze względu na brak możliwości swobodnego poruszania kamery. Nie można jej obrócić choćby o jeden stopień, za to już przybliżać i oddalać da się dość swobodnie. Osobiście to rozwiązanie mi wcale nie przeszkadza, gdyż bohater i tak jest zawsze widoczny. Gdy znajdzie się za jakimś elementem otoczenia (drzewem czy skałą), ten staje się półprzezroczysty – zupełnie jak w Diablo. **Prawdziwą ucztą dla oka jest zaś obserwowanie walk na zbliżeniu.** Poziom grafiki jest na tyle wysoki, że bez problemu Titan Quest mógłby być TPS-em. Inna rzecz, że zbliżenie jest chyba tylko sztuką dla sztuki – grać się przy takim widoku zwyczajnie nie da.

Jak wspomniałem, TQ początkowo nie pyta cię wcale, jaką klasą postaci chciałbyś grać. Bez obaw jednak, **już po kilkunastu minutach dokonasz pierwszego wyboru odnośnie kierunku, w którym będziesz chciał się rozwijać. Tych jest aż osiem** (patrz: ramka), a składa się na nie po dwadzieścia umiejętności. Są one na tyle zróżnicowane, że każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Nieco później, po osiągnięciu ósmego poziomu doświadczenia, wybierzesz jeszcze jedną specjalizację – tym razem już ostatnią. Ja skorzystałem z Earth i Spirit, ale ciekawie wyglądają wszelkie konfiguracje. Jeśli chcesz zamienić bohatera w prawdziwą maszynę do zabijania, wybierz dla niej Warfare i Defense.

Ogólnie rozwój postaci odbywa się w sposób bardzo typowy dla hack'n'slashów – przez cały czas obserwujesz pasek z doświadczeniem potrzebnym do osiągnięcia następnego poziomu. Z każdym kolejnym levelem możesz rozdysponować punkty umiejętności, korzystając ze specjalnego i dobrze pomyślanego drzewka. (Nie ma sensu opisywać tu szczegółowo, jak to działa – na papierze wyglądałoby to zdecydowanie bardziej skomplikowanie niż w grze). Rozdzielisz też typowe cechy: punkty zdrowia, many (energii magicznej, zwanej tu po prostu „Energy"), siły, inteligencji i zręczności.

Wszystkie one mają oczywiście znaczący wpływ na rozgrywkę oraz przedmioty, które postać może na sobie nosić. Klasycznie, **możesz pobawić się w ubieranie bohatera, dobierając zbroję, nakrycie głowy, pierścionki, naramienniki itp.** Z przedmiotami w Titan Quest jest w ogóle ciekawa sprawa, gdyż są one po prostu niezliczone. Praktycznie każdy zabity potworek coś po sobie pozostawia, przy czym zwykle jest to oręż, którego rzeczywiście używał w walce. Nie trafiają się już takie absurdy, żeby po

Z kim spędzisz wiele nocy?



W grze **do wyboru masz dwie postacie.** Sam oceń, która wygląda na tyle dobrze, by spędzić z nią wiele, wiele godzin...

Robienie pamiątkowych fotek przy zabitych wrogach ma długą tradycję.

Jeśli chcesz zwiedzić piramidę, zawsze lepiej pójść z przewodnikiem.

Przedmioty w Titan Quest są po prostu niezliczone. Praktycznie każdy zabity potworek coś po sobie pozostawia!

Kierunki rozwoju

W przeciwieństwie do większości hack'n'slashy, klasę postaci wybierasz nie przed, ale w trakcie gry. Do wyboru masz dwie specjalizacje, które możesz wybrać spośród:

Storm – pozwala na opanowanie możliwości rażenia we wrogów piorunami oraz zimnem. Dzięki temu może nie tylko ranić, ale również ogłuszać i spowalniać przeciwników.

Earth – jeśli zechcesz opanować tę dziedzinę magii, walka nawet z większą liczbą wrogów nie będzie stanowiła wielkiego problemu. Zdecydowana większość umiejętności tego typu służy atakowaniu przeciwnika.

Warfare – coś w sam raz dla zdeklarowanych wojowników. Poprzez rozwijanie umiejętności Warfare twoja postać stanie się dużo skuteczniejsza w ataku – w końcu będzie nawet razić kilku wrogów naraz.

Spirit – kierunek, który pozwoli ci rozwinąć czary tak ofensywne, jak i defensywne. Dzięki nim będziesz mógł nie tylko przywoływać istoty do pomocy, ale też zabierać energię wrogom.

Defense – klasa, dzięki której będziesz się czuł znacznie bezpieczniej. Przetrwasz dzięki niej wiele więcej, a i pewne drobne umiejętności ofensywno-defensywne (odbijanie ataków) mogą się na coś zdać.

Nature – postać władająca tą klasą ma wielu przyjaciół – których może wezwać z lasu, by walczyli dla niej. W przeżyciu swoim i kompanów pomogą dodatkowo tarcze i defensywne aury, które będziesz mógł roztaczać.

Hunting – jeśli twoją ulubioną bronią jest łuk lub dzida, to klasa w sam raz dla ciebie. Wybierając ją, będziesz niezwykle skuteczny – ale tylko na duże odległości. Przyzwyczaj się do wielokrotnych ucieczek z pola bitwy...

Rogue – klasa dla spryciarzy, którzy unikają wielkich bitew, przedkładając nad nie szybkie i krótkie akcje, które mają na celu zadanie jak największych obrażeń jednemu przeciwnikowi i ucieczkę. Dobry rogue może też całkiem skutecznie zatruwać przeciwników.

Duch Diablo cały czas unosi się nad grą.


Oglądanie walk na zbliżeniu jest przyjemne, ale zupełnie nieefektywne.


Dobry, świecący pajączek. Chyba go przygarnę.

Jeśli lubisz podróżować, Titan Quest może zastąpić drogie egzotyczne wakacje. Przygodę rozpoczniesz w Grecji, później przeniesiesz się do Egiptu, by w końcu wylądować w Azji. **Wszędzie walczyć będziesz z charakterystycznymi dla danego miejsca potworami, spodziewaj się więc tysięcy (!) minotaurów, cyklopów, mumii itp.** One również dzielą się na kilka rodzajów – od mięsa armatniego po wielkich bossów. Słowo „wielkich" należy tu traktować dosłownie. Przeciwników o takich rozmiarach nie było jeszcze w żadnej grze z tego gatunku. Oczywiście walka z nimi w zwarciu to zwykle najgłupszy pomysł, na jaki można wpaść (butelki z życiodajnym płynem regenerują zdrowie dość wolno), na każdego więc trzeba wypracować sposób...

Tu niestety nie należy spodziewać się niespodzianek. **Wszystkie typy wrogów pokonać można na dwa sposoby: albo napierając, albo uciekając na bezpieczną odległość, aby razić je czarami lub bronią dalekiego zasięgu.** Taktyka podbiegnięcia i ucieczki sprawdza się w znakomitej większości przypadków, co sprawia, że w gruncie rzeczy po jakimś czasie na ekranie robi się schematycznie i nużąco. Oczywiście wciąż obserwowanie postępów wojaka daje wielką satysfakcję, a wparowanie do osady wroga i oczyszczenie jej w kilka sekund przywołuje niekłamany, mimowolny i triumfujący uśmieszek – ale to już było dziesiątki razy. Posmaku nowości tu nie poczujesz.

Obserwowanie postępów wojaka daje wielką satysfakcję, a wparowanie do osady wroga i oczyszczenie jej w kilka sekund wciąż cieszy.

zabiciu pająka „wylatywał" z niego dwuręczny topór. Przedmioty dzielą się na kilka klas – zapewniam, że nie będziesz zbierał wszystkich. Po te najsłabsze, które nie są podświetlane, nawet się nie schylisz. Co innego, gdy znajdziesz coś potężniejszego, unikatowego.

Korzystając z patentu z Diablo 2, **możesz też usprawnić większość używanych przedmiotów za pomocą kamyczków i innych tego typu bajerów**, które czasem pozostawiają w spadku jacyś mili przeciwnicy. Oczywiście największy problem z nimi jest taki, że raz użytego dodatku nie można już odzyskać, więc czasem czekają cię dość trudne wybory. W hakenslaszu jak w życiu, cóż tu począć.

Niestety w podobnym tonie muszę napisać też o questach. Tych jest cała masa, tak głównych, jak i pobocznych. Nagrody za ich wykonanie są bardzo różne, ale oczywiście zawsze warto zrobić wszystko, co tylko możliwe, przed pójściem dalej – choćby po to, żeby jak najbardziej wzmocnić kierowaną postać. **Problem z zadaniami jest jednak taki, że praktycznie zawsze ograniczają się one do schematu: idź w określone miejsce, zabij grupę wrogów** (w tym jednego superskurczybyka), przynieś przedmiot, który tam znajdziesz, ew. uratuj kogoś. Ta jednorodność sprawiła, że po kilku zadaniach przestałem w ogóle czytać założenia misji. Po prostu brałem wszystkie side-questy, jakie zobaczyłem – a one wykonywały się same. No, chyba że coś poszło nie tak...

W Titan Queście bowiem dwie rzeczy mogą pójść nie tak. Pierwsza możliwość jest taka, że źle obliczysz swoje siły i zginiesz – nic dziwnego, zdarza się (choć w prawdziwym życiu tylko raz). Nie tracisz przez to wiele, gdyż **śmierć kończy się tylko haniebnym wpisem w statystykach** (patrz: ramka) **i powrotem do ostatniej „studni odrodzenia"**, które są dość gęsto poupychane po mapie – nigdy nie stracisz więcej niż kilka minut. Wszystkie posiadane przedmioty, umiejętności i punkty doświadczenia pozostaną bez zmian. Z jednej strony znacznie ułatwia to zabawę, ale nie odnosi się przez to wrażenia gry na cheatach – poziom trudności jest wyważony bardzo starannie (przy okazji: na początku dostępny jest tylko jeden, ale doświadczonych graczy TQ kusi jeszcze dwoma kolejnymi).

Dużo większym problemem jest owa druga rzecz, która może pójść nie tak. **Niestety, gra nie została należycie**

Akropol? Idź prosto, jak z dzidy rzucił!

Chodź, pomaluj...



...swoje portki. Na początku gry możesz wybrać kolor swojej tuniki, ale dostępnych barw jest tylko kilka. Na szczęście podczas gry **możesz kupić specjalną farbkę** i zacząć chodzić w gustownej, fioletowej sukience. Mrau!

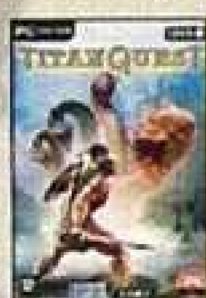
przed wydaniem przetestowana. Pal licho, że czasami mój komp nie radził sobie z płynną animacją przy większej liczbie wrogów, to jestem w stanie wybaczyć (choć dziwi to w tej pseudotrójwymiarowej produkcji). Gorzej, że momentami zdarzały się Tytanowi kardynalne i karygodne błędy, które dwukrotnie nie pozwoliły mi na ukończenie jakiegoś questa – na szczęście tylko pobocznego. Czasem po prostu przedmioty same znikają. I nie mówię tu o sytuacjach, gdy spadają w przepaść – to akurat fajny bajer. Jednak gdy niezwykle ważny łuk zniknął mi z planszy po tym, jak wyszedłem z ekranu ekwipunku (gdzie robiłem na niego miejsce), zdrowo się zeźliłem.

Usterek technicznych również w grze nie brakuje. Największe problemy sprawiają momenty, gdy prowadzona postać gdzieś się zatnie – zdarzyło mi się, że stanąłem za przeszkodą, zza której nie mogłem nikogo zaatakować, z czego skwapliwie skorzystali przeciwnicy. Drobne zastrzeżenia można też mieć do inteligencji kreatur, które przywołujesz do pomocy, tu jednak ewidentne błędy nie zdarzają się często. **Gorzej przedstawia się za to sprawa dźwięku. Ten byłby całkiem niezły, gdyby nie jedno „ale": na dwóch kompach, na których testowałem grę, zdarzało mu się znikać** – najczęściej podczas wypowiedzi NPC-ów. Nie muszę pisać, że nie wpływa to najlepiej na klimat.

Ten jednak i tak się broni, a gra potrafi momentami naprawdę nieźle wciągnąć. Dodatkowym jej atutem jest długość. Zabawa zaczyna się tak naprawdę w momencie, gdy inne gry tego typu już chyliłyby się ku końcowi. Jeśli masz czas i chęci, żeby przechodzić każdego questa, odkrywać każdy fragment mapy, **Titan Quest dostarczy ci rozgrywki na dobre kilkadziesiąt godzin – za pierwszym razem.** A wcale nie musi to być raz ostatni – zważywszy na liczbę możliwości rozwoju postaci, gra zdaje się nie mieć końca. Na deser oczywiście autorzy dodali jeszcze możliwość grania po sieci. Czy mamy więc do czynienia z h'n's na miarę Diablo III?

Nie. **Mimo że grało mi się całkiem miło, jestem przekonany, że Blizzard by się nie przyznał do tej gry.** Nie dlatego, że jest słaba czy nudna, również niedociągnięcia techniczne jej nie przekreślają. Problem polega na tym, **że nie ma w niej prawie wcale innowacyjności, Titan Quest nie wnosi niemal niczego do gatunku**, będąc jednocześnie jednym z jego szczytowych osiągnięć. Może gdyby questy były nieco ciekawsze i bardziej urozmaicone, gra dostałaby wyższą ocenę. A tak – musi zadowolić się przyzwoitą, mocną czwórką. Warto zagrać.

Autor: Teutates



Titan Quest

Producent:	Dystrybutor PL:
Iron Lore	CD Projekt

http://www.titanquestgame.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: hack'n'slash

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Win 2k/XP

Plusy: ciekawe światy • długość gry • dobry system rozwoju postaci • to wciąż znakomity hack'n'slash

Minusy: drobne usterki z AI i engine'em • brak ostatecznego szlifu graficznego • raczej standardowe questy • to właściwie Diablo 2 i 1/3

Długi, przyjemny hakenslesz w bardzo ciekawych realiach. Problem w tym, że bez żadnych własnych pomysłów.

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	4-
OCENA	4+

Po zniszczeniu Cytadeli czas zatrzymał się na długie 18 miesięcy. Aż półtora roku potrzebowało Valve, by stworzyć pierwszy dodatek do Half-Life 2*.

HALF-LIFE 2
EPISODE ONE

Wstań, zobacz – jesteś już sam...

Tak, wiem, tam w TV to niestety Brenn...

Dziewczyna z gunem – to zawsze kręci graczy...

Tu na razie nie ma wiela, ale będzie Cy-ta-de-la!

Episode One – pierwszy z trzech „epizodów" przygotowanych przez Valve – jest... krótki. Na jego ukończenie potrzeba ok. 4 godzin. Do tego **nie ma w nim praktycznie niczego, czego miłośnicy serii Half-Life nie znaliby z poprzednich części. A mimo to warto wydać na niego te 60 złotych** (bez 10 groszy). Bo nawet jeśli nowa „halka" to tylko 4 godziny gry, to są to godziny świetnego klimatu i naprawdę dynamicznej akcji.

Sama gra zaczyna się bardzo mocnym uderzeniem. Pojawia się i pan z teczką, i stadko Vortigauntów hipnotyzujących zarówno Gordona (to ty), jak i Alyx (to chciałbyś być ty). Po chwili jednak jesteś już poza Cytadelą, ratowany przez Doga i jego właścicielkę. I chciałoby się rzec: ocaleni żyli długo i szczęśliwie. Niestety, oboje muszą wrócić do Cytadeli, nim reaktor się przegrzeje i wysadzi w powietrze całe City 17.

W tym też największa nowinka: teraz przeżyjesz swoją przygodę wraz z Alyx. Będzie cię uzupełniać się w niemal każdym momencie – kiedy ty będziesz milczał jak zaklęty (tak dla odmiany), Alyx zabawi cię rozmową. Co ważniejsze jednak, nie mając amunicji, będziesz musiał zdać się na umiejętności strzeleckie i inteligencję towarzyszki. Na szczęście możesz na niej polegać: **panowie z Valve stanęli naprawdę na wysokości zadania, dopieszczając partnerk... AI partnerki.** Panna Vance nie gubi się między lokacjami, w ciemnych pomieszczeniach strzela tam, gdzie jej przyświecasz, zmienia broń na lepszą i ogólnie nie przeszkadza, a wręcz umila rozrywkę. Szczególnie jej dowcipy łatwo zapadają w pamięci – choćby ten o Zombines.

A **Zombines to jeden z dwóch nowych przeciwników pojawiających się w grze. Zbitka dwóch słów – „Zombie" i „Combines" – tłumaczy wszystko.** Te niosące śmierć, bardzo odporne maszyny atakują przeciwnika, nie zważając na nic. Na dodatek często przed śmiercią odbezpieczają granaty, co upodabnia ich do Headlessów z Serious Sama. Kolejni nowi wrogowie to więźniowie Cytadeli, czyli Stalkers. Są przerażający – to zdeformowani ludzie, którzy uwolnili się po zniszczeniu Cytadeli i teraz krążą po jej komnatach, niczym zjawy po zamczysku.

Gotyckie porównanie nie jest przypadkowe, bo **klimat Half-Life 2: Episode One bywa lepszy nawet niż w dwójce.** Naprawdę, jest w grze kilka momentów, w których serce bije już w gardle – np. ta z pociągiem pełnym Stalkerów albo walka w ciemnych podziemiach.

Akcja toczy się w Cytadeli, w kanałach miasta i w samym City 17. Na tym niestety się kończy i tak naprawdę to jest chyba największa wada tej gry. Wszyscy, którzy spodziewali się nowych lokacji, potworów czy pojazdów, mogą naprawdę czuć się zawiedzeni. Z lokacji dostępne są bowiem tylko te wymienione, znane z HL2. Potwory to głównie Zombines i Stalkery. Pojazdy całkowicie wycofano z Episode One (ba! ba! ba!) i nie licząc rzadkich podróży, **Gordon i Alyx nie pozwiedzają świata jakąś szybką bryczką.**

I z brzegiem zepnie drugi brzeg, z którego Gordon zbiegł.

Można narzekać. Tylko po co? Half-Life 2: Episode One to świetny dodatek do świetnej gry!

Inna rzecz, że nawet gdyby ją zdobyli, to i tak by sobie nie poeksplorowali, bo gra, jak zwykle, jest liniowa i uskryptowiona. Masz przed sobą jedynie słuszną drogę, a rozgrywka polega w sumie na przechodzeniu od lokacji do lokacji, przerywanym na wybicie kilku przeciwników lub rozwiązanie jakiejś zagadki. Z jednej strony **szkoda, że twórcy gry nie postawili na free-roaming, z drugiej jednak dzięki temu gra cały czas trzyma klimat.**

Ogólnie można narzekać, że Half-Life 2: Episode One trwa tylko cztery godziny i że mało w nim nowych rzeczy. Można – tylko po co? Wciąż przecież mowa o naprawdę świetnym dodatku do świetnej gry, wykonanym starannie i sumiennie. Jedyne, co może smucić, to fakt, że od kolejnego epizodu dzieli nas jeszcze 6 miesięcy. To niby niedługo, lecz czas, jak wiemy, jest dla Valve pojęciem względnym...

PS Dodatkowo grę można przejść z włączonymi komentarzami odautorskimi.

Half-Life 2: Episode One

Producent:	Dystrybutor PL:
Valve	EA Polska

http://ep1.half-life2.com/

cena 59,90

Multiplayer: oczywiście!

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) świetny klimat • Alyx • hej, wspominałem już o genialnym klimacie?

(–) krótka • liniowa • bez większych zmian w stosunku do HL2

Krótki czas gry rekompensują świetny klimat i szybka akcja. Po skończeniu pozostaje tylko czekać na Episode Two.

GRYWALNOŚĆ	5
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	5
OCENA	4+

Autor: Sentenza

* Lost Coast się nie liczy – to była tylko prezentacja efektu High Dynamic Range...

GLORY of the ROMAN EMPIRE

Rzym inaczej

GotRE nie będzie miała łatwego życia, gdyż na horyzoncie widać silną konkurencję. Nie ma co ukrywać, że **Civ-City: Rome** z Firefly Studios (twórcy Twierdzy) oraz **Caesar IV** (którego miłośnikom gatunku nie trzeba przedstawiać) zapowiadają się dużo lepiej. Ale do ciebie należy wybór, do której ekipy budowlano-remontowej się przyłączysz.

Rzymskie legiony nadchodzą! Tym razem są to jednak legiony architektów, murarzy, rolników i stolarzy...

Maskowanie roślinne?

Gliniarz przy pracy (robi cegły).

Tu na razie jest ściernisko ale będzie... palenisko?

Rzymskie legiony – stała praca, pomyślna przyszłość.

Kiedy myślę: „gra o imperium rzymskim", przed oczami nieuchronnie stają mi brutalni gladiatorzy i zdyscyplinowane legiony, mieczem wytyczające granice cywilizowanego świata. Ale ta gra jest inna. **GotRE stawia cię w roli budowniczego i zarządcy słynnych rzymskich miast, cudu starożytnej techniki i inżynierii przestrzennej.** To taka historyczna wersja SimCity, gdzie kilka skupionych wokół studni szop przemienia się stopniowo w tętniącą życiem, murowaną metropolię, zaopatrywaną w wodę przez charakterystyczne akwedukty. Jeśli dość masz już żołnierzy potrafiących tylko kraść niewiasty i gwałcić kury, to kielnia (tzn. myszka...) w dłoń i do roboty!

Jako architekt musisz zatroszczyć się nie tylko o funkcjonalność osady (dobrze rozplanowana sieć dróg o właściwej przepustowości), **ale również jej piękno** (ogrody i pomniki zwiększające prestiż okolicznych zabudowań) oraz likwidację skutków katastrof (odpowiednia sieć placówek przeciwpożarowych). Do tego dochodzi sprawa najważniejsza – troska o szczęście obywateli. Rzecz oczywista: nie z filantropii, lecz dla zapobieżenia buntom i pozyskania siły roboczej. Ponadto zapewniwszy ludziom zróżnicowaną dietę, zmniejszysz prawdopodobieństwo wybuchu zarazy, a gdy takowa już się przyplącze, dobrze, gdy tuż za rogiem znajdzie się zielarska apteka i odpowiedni znachor.

Zobacz, jak kilka szop przemienia się stopniowo w murowaną metropolię wyposażoną w monumentalne akwedukty.

Rozgrywka czerpie z najlepszych przedstawicieli gatunku, ale to raczej zaleta niż wada gry. Zabawa jest bardzo podobna do klasycznego Knights and Merchants. **Autorzy położyli nacisk na zależności ekonomiczne, ale nie odeszli od konwencji RTS, niezbyt przeładowanej tabelkami i wykresami.** Uwzględniono za to prozaiczny, acz często pomijany przez twórców fakt, że mężczyźni i kobiety wykonują tradycyjnie różne zawody (teoretycznie można doprowadzić do sytuacji, gdy wszystkie panie pracują, natomiast faceci wylegują się na bezrobociu). Do najpośledniejszych zajęć zapędzani są niewolnicy.

Kluczem do zwycięstwa jest stworzenie równowagi gospodarczej – stanu, w którym niczego nie brakuje, a z drugiej strony w magazynach nie zalegają niepotrzebne nadwyżki. O ile początkowo sen z powiek spędza dostarczanie obywatelom potrzebnych do życia dóbr, bezpieczeństwo publiczne i opieka zdrowotna, to po otrzymaniu socjalnego minimum ludzie zaczną wyglądać dóbr luksusowych i rozrywki. Konieczne staje się wznoszenie świątyń, teatrów oraz aren. **Koszary są tylko jednym z wielu budynków i wcale nie najważniejszym (przynajmniej nie bardziej istotnym niż karczma czy zakład krawiecki).**

Wszelako w życiu Rzymianina czasem przytrafiała się „inwazja barbarzyńców", toteż dobrze żeby w twoim mieście stacjonował niewielki garnizon. Obrona została jednak w dużej mierze zautomatyzowana i miłośnicy wojskowości mogą od razu o GotRE zapomnieć. **Sielska i anielska grafika prezentuje się przeciętnie i nic ponadto.** Na plus należy zaliczyć oświetlenie zmieniające się płynnie wraz z cyklem dobowym (nocą w domostwach zapalają się setki świateł). Postacie i budynki wyglądają realistycznie, nie zaś komiksowo (jak w np. Settlersach). W sumie jednak **gałki oczne nie puchną od nadmiaru efektów.**

Kampania składa się z około 30 misji rozgrywających się w różnych miastach, przy czym postępy w rozbudowie osad zostają zapamiętane i w późniejszych zadaniach nie zaczynasz od zera. Za każdym razem stoisz przed koniecznością rozwiązania konkretnego problemu, dzięki czemu – w przeciwieństwie do nieco monotonnego City Life – zawsze masz wrażenie, że coś się dzieje. Sterowanie jest intuicyjne i dość wygodne. **Jako ciekawostka występuje możliwość przejścia na łacińską wersję językową.** Wszystko to jest wielce chwalebne, ale szczerze powiedziawszy, nie przyprawia o szybsze bicie serca. Można pograć na luzie przy przekąsce i napitku, napawając się widokiem, jak inni harują.

Glory of the Roman Empire

Producent: Haemimont Games/CDV
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.glory-of-rome.com/

cena 99.90

Multiplayer: nie

Gatunek: ekonomiczna

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) interfejs i sterowanie • klasyczna konwencja • kilka trybów gry

(−) nic nowego • jeden stopień kompresji czasu

Wzór na grę przyzwoitą. Ładna grafika + różnorodność budynków + wygodne sterowanie = przyjemny pożeracz czasu.

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	3
OCENA	4

Autor: Jan Maria Awaria

RISE OF NATIONS
RISE OF LEGENDS

Bywa i tak – choć Rise of Nations biło na głowę konkurencję, gracze nie do końca przekonali się do tej produkcji studia Big Huge Games. Jaki los spotka Rise of Legends?

Szybki powrót do przeszłości. Nie tak odległej, bo do roku 2003. **Na rynek trafiła wtedy gra Rise of Nations**, która zdawała się skazana na sukces – **łączyła to co najlepsze w seriach Civilization i Age of Empires, a swoim nazwiskiem firmował ją Brian Reynolds** (jeden z bliższych współpracowników Sida Meiera, współtwórca kultowego Alpha Centauri). Mnóstwo oryginalnych pomysłów, ogromna grywalność, dużo opcji pozwalających skonfigurować rozgrywkę i ogólny szlif sprawiły, że tytuł ten zebrał bardzo wysokie oceny w pismach i serwisach branżowych (średnia ocen w okolicach 90%). I co? I nic. Fani RTS-ów pytani o najlepsze produkcje w tym gatunku nadal wymieniają Age of Empires lub Warcraft. Może to siła przyzwyczajenia, a może gra była po prostu zbyt nowatorska. Jakkolwiek by było, **Rise of Legends, duchowy spadkobierca Rise of Nations, nie zmieni nastawienia graczy do serii.** Dlaczego?

Głównie dlatego, że **jedyne prawdziwe innowacje, przynajmniej w stosunku do Rise of Nations, to w Rise of Legends nowa oprawa graficzna oraz... tło fabularne.** Poprzednia gra Big Huge Games przedstawiała autentyczne nacje znane nam z historii – stawiała przeciwko sobie Inków i Azteków, Hiszpanów i Francuzów, Turków i poddanych brytyjskiej królowej. W Rise of Legends grywalne nacje to Vinci, Alin i Cuotl. Ekhm... kto? No właśnie...

Akcja gry toczy się w świecie wymyślonym przez programistów, inspirowanym jednocześnie szkicami Leonarda da Vinci, arabskimi baśniami i... rzekomymi kontaktami pradawnych Indian z kosmitami. Jak zwykle **gdy przychodzi dowodzić frakcjami o dziwnych nazwach i jeszcze dziwniejszych jednostkach, trzeba poświęcić trochę czasu, by wyczuć mocne i słabe strony uczestników konfliktu**, poznać ich charakter. W strategiach czerpiących z historii ludzkości tego kłopotu nie ma. Koniec końców Rise of Legends można jednak za nacje pochwalić – są one odpowiednio zróżnicowane, w większości przypadków porządnie zrównoważone, a przy tym ciekawie wyglądają.

Głównym trybem rozgrywki jest w Rise of Legends kampania, podzielona na trzy rozdziały, odkrywane jeden po drugim wraz z sukcesami odnoszonymi w grze. Historię – dość rozbudowaną, choć raczej przewidywalną – opowiadają intro oraz animacje wyświetlane zwykle po każdej kluczowej misji. Wyglądają ładnie, ale fabuła ma w sobie coś takiego, że ciężko za nią podążać – jest nadmiernie poplątana (są kosmici, są jakieś pradawne złe dżiny, są sugestie wątków miłosnych), a choć obejmuje dość krótki okres, zbyt wiele w niej za dużych przeskoków (np. przejście między pierwszym a drugim rozdziałem). O ile jednak historia – niestety! – siada, tak mechanizmy rozgrywki nie zawodzą ani trochę.

Kampania rozgrywana jest na dwóch poziomach – strategicznym (każdy rozdział kampanii na innej mapie) oraz taktycznym. **Oba rodzaje rozgrywki nie są jednak rozwinięte w równym stopniu** (jak np. w serii Total War). Na mapie strategicznej robi się niewiele, jedynie przesuwa armię (jedną!),

Tryby, trybiki

W menu głównym, poza kampanią, wybrać można jedynie szybką bitwę (czyli pojedynczą potyczkę z komputerem) oraz zabawę w multiplayerze. Wydaje się, że to niewiele, ale każdy z tych trybów można pod wieloma względami modyfikować, co daje niemal nieograniczone możliwości rozgrywki. **Zabawa jest najlepsza, gdy wybierzesz opcję Diplomacy** – wtedy w trakcie walki możliwe jest dynamiczne ustalanie sojuszy czy wypowiadanie wojen.

Most na rzece Kwai IV: Mechy kontra ludzie.

Do wyprowadzenia ataku „cuchnący oddech" nie trzeba mieć pustynnego jaszczura. Wystarczy jamnik.


To się nazywa konkretna rozpierducha!

Vinci, Alin i Cuotl

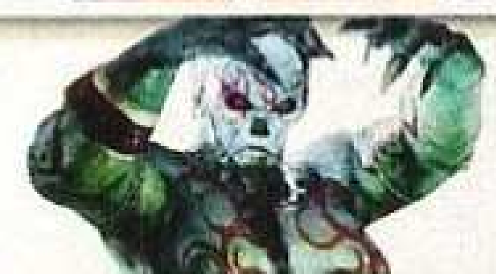
Frakcje w Rise of Legends mają nietypowe nazwy i dziwnie wyglądają – choć trzeba czasu, by je poznać, nie sposób odmówić ich twórcom wyobraźni. Tak oryginalnych jednostek dawno w żadnym RTS-ie nie było.

Vinci



Nacja inspirowana rysunkami Leonarda da Vinci – w ich uzbrojeniu dużo jest machin bojowych zbudowanych ze stali, a budynki to połączenie renesansowej architektury i... pary.

Alin



Alin to nacja „dzieci pustyni" – korzysta z magii, o której mogłyby mówić „Baśnie z tysiąca i jednej nocy". Jednostki Alin to m.in. ogromne skorpiony czy dżiny.

Cuotl



Według legendy nacja ta wieki temu została odwiedzona przez „rydwan bogów", a jego „jeźdźcy" przekazali jej moce, z których korzysta do dziś. Budynki tego ludu wyglądają jak inkaskie piramidy, a wśród jednostek jest m.in. mechaniczna puma.



Nie „pirata", tylko „piracka". I nie „aerodrome", tylko „nagrywarnia"!

w uproszczony sposób zarządza miastami, wybiera technologiczne bonusy dla jednostek. Istotą gry są starcia rozgrywane w czasie rzeczywistym, a turowy poziom strategiczny to tylko dodatek, który może dać ci niewielką przewagę we właściwych potyczkach.

Bitwy w Rise of Legends mają tę zaletę, że na pierwszy rzut oka zdają się korzystać z rozwiązań typowych dla gatunku RTS – gracze czują więc, że są „w domu" – a jednocześnie, gdzieś w tle, **korzystają z wielu dodatkowych pomysłów, subtelności, drobnych patencików, które wzbogacają zabawę i każą naprawdę ruszyć mózgownicą.** To m.in. system granic (jednostki na wrogim terenie walczą gorzej, ponoszą dodatkowe obrażenia), dość oryginalne drzewko rozwoju technologicznego, sporo bonusów wpływających na skuteczność oddziałów (np. związanych z terenem), mnóstwo dodatkowych możliwości (czy czarów) dostępnych jednostkom specjalnym – bohaterom.

Jeden z takich ciekawych pomysłów objawia się w sposobie budowania miast – warto o nim napisać, bo **to nowinka, której nie było nawet w Rise of Nations.** Do pierwszych, prostych osad – to, ile ich jest na mapie i do kogo należą, zależy od rozgrywanego scenariusza – dodaje się kolejne dzielnice. Dystrykty te mogą być handlowe, przemysłowe, wojskowe lub specjalne, rządowe, których postawienie zwiększa status osady – najpierw do Large City, potem do Great City. Każdy rodzaj dzielnic w inny sposób zwiększa możliwości gracza (poprawia wydobycie, wzbogaca skarbiec, pozwala budować więcej jednostek).

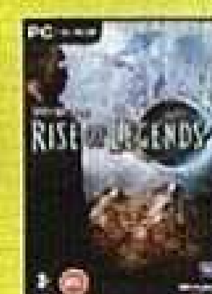
W ten sposób można więc dowolnie dobrać ich przeznaczenie do obranej taktyki czy nawet lokalizacji na mapie – np. tuż przy terenach wroga warto budować dzielnice wojskowe, bo są one „wyposażone" w działa obronne ostrzeliwujące nadciągającego przeciwnika. To zresztą typowe dla większości elementów gry: liczba i rodzaje jednostek dla każdej ze stron są tak dobrane, by można było wybrać te, które pasują do twojego stylu walki, **większość map skonstruowano tak, by kilka strategii gwarantowało zwycięstwo** itd. W każdym momencie rozgrywki podejmujesz mniej lub bardziej znaczące decyzje, cały czas musisz myśleć, by dobrze wykorzystać dostępne surowce czy potencjał wojsk. Tym **gra szybko zdobywa uznanie...**

...choć po jakimś czasie entuzjazm opada. Kilku szczegółów nie dopracowano i ktoś, kto zaangażuje dużo czasu i chęci w poznanie Rise of Legends (czyli każdy, kto wyda na grę niemal 100 złotych), na pewno te niedoróbki wychwyci. Przede wszystkim jest trochę zbyt prosto – pierwszą połowę kampanii przechodzi się właściwie bez kłopotów, za pierwszym podejściem. Ponadto taktyka „tank rush" (czyli wybudowanie jak największej liczby jednostek i rzucenie ich hurtem na stolice nieprzyjaciela) sprawdza się równie dobrze jak w RTS-ach sprzed 10 lat – także dlatego, że **AI komputera na średnim poziomie trudności nie jest wystarczająco agresywne.** Zdarzyła się też wpadka ze zrównoważeniem jednej z jednostek. Wielkie działa obronne dostępne dla wojsk Vinci są ewidentnie zbyt słabe – postawione na wzgórzu przegrywają bezpośredni pojedynek ze zwykłym czołgiem przeciwnika, całkowicie wbrew logice czy frontowym doświadczeniom wszystkich generałów w historii od czasu wynalezienia prochu.

To, co szwankuje, to jednak rzeczy, które można poprawić łatką. Na szczęście Big Huge Games znane jest z tego, że wie, jak dbać o graczy, dlatego nie wątpię, że stosowny patch szybko się ukaże. **Rise of Legends nie jest zaskoczeniem równie dużym jak Rise of Nations** (tamta produkcja była jednak naprawdę odkrywcza), **nie jest też grą lepszą od Age of Empires III** – jeśli jednak ustępuje któremuś z tych tytułów, to naprawdę nieznacznie. A to oznacza, że do premiery Company of Heroes, Medieval II czy Supreme Commandera – a więc niemal do końca tego roku – lepszej strategii już chyba nie będzie.

Do premiery Company of Heroes, Medieval II czy Supreme Commandera lepszej strategii już chyba nie będzie.


Czasem trzeba wiele, by poradzić sobie z robactwem!



Rise of Nations: Rise of Legends

Producent: Big Huge Games
Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.riseoflegends.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) ciekawy świat • długa kampania, rozgrywana na poziomie strategicznym i taktycznym • duże możliwości konfiguracji pojedynczych potyczek i multiplayera • głębia rozgrywki

(–) na podstawowym poziomie trudności za łatwa • drobne potknięcia przy zrównoważeniu jednostek • kłopoty ze stabilnością

Udana kontynuacja rewelacyjnego Rise of Nations, niestety nie tak odkrywcza jak jej wielki poprzednik.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5-
OCENA 4+

Autor: Foch77

Mały wypad do Berlina.

Pilny telegram z linii frontu: RTS w realiach II wojny światowej rozpoczął natarcie. Znowu!



Jeśli spędzałeś miło czas przy takich grach jak przezabawna S.W.I.N.E. (pełna wersja na płycie DVD w Clicku 02/06) czy dwóch częściach Codename: Panzers, to przyznasz mi rację, że Stormregion umie tworzyć naprawdę przyzwoite gry. **Trzeba jednak nie lada umiejętności, aby w zalewie drugowojennych strategii przykuć na dłużej uwagę graczy** kolejnym tytułem w tych samych realiach. Tym razem sztuka ta się nie udała.

Rush for Berlin oferuje cztery kampanie: rosyjską, amerykańską, niemiecką oraz dodatkową (dostępną po przejściu trzech poprzednich), w której kierujesz francuskim ruchem oporu. Daje to w sumie 25 misji osadzonych w latach 1944-45, a więc u schyłku istnienia III Rzeszy. Zadania luźno oparte są na takich wydarzeniach historycznych jak przełamanie oblężenia Leningradu, bitwa na łuku kurskim, operacja Market Garden oraz oczywiście samo oblężenie niemieckiej stolicy. **W rzeczywistości jednak kolejne zadania specjalnie się od siebie nie różnią.** Najczęściej musisz przebić się z jednego punktu mapy do drugiego, aby tam dowiedzieć się, że powinieneś zająć kolejną ważną strategicznie pozycję, by zdobyć most lub zniszczyć bazę wroga. I tak za każdym razem.


Przydrożny handel śniegiem kwitnie.

Sorki, chłopaki, ale muszę już lecieć!

Przed każdą misją samodzielnie wybierasz oddziały. Podczas gry zdobywają one doświadczenie, więc **warto starać się, aby straty w ludziach i sprzęcie były jak najmniejsze.** Spore znaczenie mają dowódcy polowi – jednostki specjalne, które szczególnie wpływają na innych. W przypadku Rosji jest to np. oficer polityczny, który dodatkową porcją wódki podwyższa morale żołnierzy (a tym samym ich skuteczność w walce), czy specjalista od artylerii, którego umiejętności pozwalają korzystać ze zdobytych na wrogu ciężkich dział.

Podczas misji wyraźnie dostrzegalne są różnice pomiędzy nacjami. W grze odwzorowano historyczne pojazdy i wyposażenie, zaś żołnierze posługują się swoimi różnymi językami. Starano się także zachować w miarę realne proporcje sił pomiędzy formacjami – i tak np. aby zniszczyć jedną niemiecką Panterę, potrzeba kilku amerykańskich czołgów, które miały słabsze uzbrojenie i pancerz. Gorzej jest w przypadku piechoty, bo **nie rozumiem, dlaczego powalający drzewa i słupy telegraficzne czołg nie może rozjechać grupy wrogich żołnierzy.** Lekko szwankuje także samo AI jednostek, np. nieuzbrojone samochody transportowe i naprawcze zawsze pchają się na pierwszą linię.

Warto podkreślić, że **podczas misji możesz także tworzyć nowe jednostki.** W obozach oraz przejętych fabrykach zlecasz produkcję piechoty i pojazdów, za co płacisz z puli dostępnych w danej misji punktów zaopatrzenia (zastępują one surowce). W przeciwieństwie do zwykłych zabudowań, struktury te są praktycznie niezniszczalne i mogą być przejmowane przez wszystkie strony konfliktu.

Jeśli chodzi o grafikę, to dobrze wyglądają tryb dnia i nocy oraz efekty atmosferyczne, ale z drugiej strony misje rozgrywane zimą straszą kanciastymi modelami ośnieżonych drzew. Silnik Gepard 3D, na którym działa Rush for Berlin, zapewnia przyzwoity model zniszczeń obiektów. **W grze brakuje jednak opcji skierowania ognia w dowolny punkt** – jak w Sudden Strike czy Blitzkrieg – **możesz więc strzelać tylko do wrogów, nie czyniąc szkód neutralnym zabudowaniom.** Denerwuje także fakt, że leje po bombach, wraki pojazdów i trupy żołnierzy po chwili znikają. Ja dziękuję za taką sterylną wojnę! Żadnych zastrzeżeń nie mam z kolei do muzyki, a pieśni radzieckiego chóru naprawdę zapadły mi w pamięć.

Wiernie odwzorowano pojazdy i wyposażenie, a żołnierze posługują się różnymi językami.

Rush for Berlin wcale nie zniechęcił mnie do wakacyjnej wycieczki do Berlina, ale też specjalnie mnie do niej nie przekonał. **To po prostu gra, która znajdzie grupę nabywców – największych fanów strategii – a przez pozostałych graczy pozostanie niezauważona.** No bo ile razy można wygrać tę samą wojnę?

Rush for Berlin

Producent:	Dystrybutor PL:
Stormregion	Nicolas Games

http://www.rushforberlin.com/

cena 99,99

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB

(+) muzyka • momentami potrafi wciągnąć...

(−) ...na bardzo krótko • szwankujące AI • przeciętna grafika • nic nowego

Żadna rewelacja, lepiej przypomnieć sobie o wiele lepsze gry spod znaku Codename: Panzers czy Blitzkrieg.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 3+
OCENA 3+

Autor: martin


Takie małe Love Parade?


Oto nowy model traktora bojowego z naszej fabryki.

Znów będzie problem z plamami na koszuli...



HITMAN

BLOOD MONEY

Letnia scena magazynu Click przedstawia: Codename 47 w przedstawieniu „Teatr jednego aktora".

Dłonie leżące na stole obleka czarna, gładka skóra rękawiczek. Kolejny płatek złuszczonej farby sfrunął z sufitu obijany przez ostre promienie słońca. 47 nie patrzy już na swoje dłonie. Mimo że są one zakryte, on widzi wszystkich, których kiedyś zniszczyły. Czas niemal stoi, odmierzany jedynie kroplami wilgoci wolno spływającymi z zaropiałych ścian. Kiedyś zwał się Tobias Reiper. Nikt już tego nie pamięta, nawet on sam. Stara rudera skrzypi jak martwe drzewo w lesie, które runie lada dzień. 47 czeka. Może dziś zadzwonią, a on ruszy, by zabrać komuś to, co najcenniejsze...

Gdyby klimat można było odmierzać na kilogramy, Hitman: Blood Money przywaliłby wiele gier swoim ciężarem, tak że nawet nie zdążyłyby pisnąć. Działa tutaj siła, której kierunek IO ustalało przez parę ładnych lat, od czasów Hitman: Codename 47 z 2000 roku. W tej grze po prostu wszystko jest na miejscu. **Dobry scenariusz, świetna grafika, dopracowane lokacje, przemyślane zadania, doskonała muzyka** Jespera Kyda. Obawiałem się trochę po Hitman: Contracts, że ranny 47, który w malignie ma retrospekcje swoich przygód, już się nie podniesie. Szczególnie irytujące były pomysły z powtarzaniem niektórych misji z Hitmana 2. Na szczęście okazało się, że była to tylko chwilowa niedyspozycja. Nowe przygody agenta 47 w Krwawej Forsie udowadniają, że najlepszy killer na świecie nadal jest w świetnej formie...

Dźwięk w końcu się rozlega, ale nie ten, którego oczekiwał. W wachlarz pisków i skrzypnięć starego domu wkradła się fałszywa nuta. Może to źle naoliwione drzwi, może otwarta powoli okiennica. 47 zmrużył oczy. Drobinki kurzu martwo opadają na materiał drogiego garnituru. Nagle zerwały się, gdy lekki podmuch wzruszył ciężkie powietrze. Gdzieś zaszurało krzesło, może piętro niżej? Ktoś jeszcze był w zapomnianej przez ludzi ruderze. Był blisko.

W nowym Hitmanie pogłębiono te wątki, które wcześniej doskonale się sprawdziły. Ponownie więc 47 dostaje szereg zleceń, których gros polega na zlikwidowaniu określonych celów (oczywiście w różnorodnych sceneriach i okolicznościach). Droga, która prowadzi do realizacji misji, może być maksymalnie brutalna, w stylu Serious Sama lub niemalże subtelna, pokaz kunsztu a la Leon Zawodowiec. Którą z nich obierzesz, zależy od ciebie, ale pamiętaj, że tytułowa Krwawa Forsa należy się tym, którzy są profesjonalistami, a nie rzeźnikami. Cóż to oznacza? Szmal zarobiony w misjach (**zapłata jest tym wyższa, im bardziej dyskretna była realizacja zlecenia**) pozwala nie tylko cieszyć się urokami nocnego życia w Vegas. Przede wszystkim jest potrzebny do ulepszania arsenału. Każdą z ponad 20 pukawek można zmodyfikować na co najmniej 10 sposobów. Zmiany dotyczą zarówno amunicji, jak i elementów broni czy też jej dodatkowego wyposażenia (lunety, tłumiki, nowe kolby itd.). Są też gadżety specjalne, np. moneta, którą warto mieć przy sobie, bo dzięki niej odwrócisz uwagę strażnika zmierzającego w twoją stronę, czy strzykawka z trucizną, która szybko zamieni delikwenta w denata.

Klimat gry wsysa po koniuszki włosów, m.in. dzięki doskonałej muzyce Kyda. Nie zagrać w tę grę byłoby zbrodnią!

Kiedyś, dawno, dawno temu obudziłem się w celi, sam, nagi. Jakiś głos kazał mi zamienić szpitalny uniform na garnitur. Potem był trening, długi trening. Manekina zabiłem na wiele sposobów. Podrzynałem mu gardło, dusiłem, wbijałem noże w serce, wątrobę. W śmierdzącej uryną, ciemnej uliczce spędziłem dużo czasu. Strzelałem... Strzelałem z wielu broni. Plansze w kształcie ludzi. Najbardziej lubię te czerwone. Czerwony to mój ulubiony kolor. Kiedy zimny

Szybki i wściekły Codename 47

Skip Woods, scenarzysta „Kodu dostępu", wyreżyseruje filmową wersję Hitmana – poinformował branżowy magazyn „Variety". **W roli Tobiasa Reipera zobaczymy Vin Diesela** („Pacyfikator", „Szybcy i wściekli"). Prawa do ekranizacji gry wykupiono w czerwcu, a producentem wykonawczym zostanie... również Vin Diesel (może wcieli się również w postacie drugoplanowe?).

Film opowiadać będzie o płatnym mordercy, znanym jako Agent 47, który pracuje dla tajemniczej organizacji podszywającej się pod CIA. Warto dodać, że trzy części growego Hitmana zarobiły dotąd ponad 5 milionów dolarów. **Diesel ma doświadczenie w łączeniu kinematografii ze światem wirtualnym**, współpracował już bowiem przy Kronikach Riddicka (gdzie grał główną rolę).



O dwóch takich, co ukradli... spluwy – w rolach głównych Vin Diesel oraz Codename 47.

No dobra, wiem, że trochę mnie poniosło...


Raz, dwa, trzy! Szukam!


Będziesz moją ty, la la la!


Ja chciałem tylko siku!

metal trafia do dłoni, oczy same szukają celu. Niekiedy trzeba poczekać. Uczono mnie czekać. Ten głos... Nauczyli mnie wszystkiego... to znaczy, zabijać.

Świetnym pomysłem w grze jest bardzo dokładne przedstawienie ofiary, która musi zostać zlikwidowana. Zleceniodawcy z agencji ICA mają doskonały wywiad, możesz smakować szczegóły z życiorysu celu i biorąc pod uwagę uzyskane informacje, wybrać odpowiedni na misję rodzaj broni (**47 może zabrać naraz jedynie trzy pukawki**). Plansza tytułowa etapu to facjaty potencjalnych ofiar, za to po nim, oprócz podsumowania (np. liczba wystrzelonych pocisków, zabitych osób postronnych, ranga – poziom zawodowstwa), możesz przeczytać nagłówki i artykuły z lokalnych gazet. Dziennik komentuje wydarzenia, w których życie stracił miejscowy VIP (styl nieco jak w „Fakcie"), ale ponieważ artykuły dotyczą twoich osiągnięć, czyta się je z zapartym tchem. Sam **sposób realizacji misji daje naprawdę duże pole do popisu.** Panowie z IO w ramach każdej z nich zaprojektowali wiele ścieżek – tutaj nowość – pojawiła się m.in. opcja „wypadków". Chodzi mianowicie o to, że ofiara niekoniecznie musi zostać widowiskowo zadźgana i zamieciona pod dywan. **Skoro delikwent akurat wygląda przez okno i podziwia rabatki z kwiatkami, dlaczego by go odrobinkę nie... popchnąć?** Przecież wypadki chodzą po ludziach. Tych pomysłów jest całkiem sporo i dodają grze uroku. Brawo.

Potrząsnął głową, aby pozbyć się zasnuwającej oczy mgły wspomnień. Gdzieś blisko spróchniałe deski jęknęły pod nieoczekiwanym ciężarem. 47 zastygł w oczekiwaniu, tylko ręka powolnym ruchem wydobyła błyszczący zimno, niezawodny Silverballer. Magazynek znalazł się w dłoni, Hitman wydobył pocisk, w jego wypolerowanej, mosiężnej łusce zobaczył oblicze, które było nieruchome i martwe jak ta kula. Może tym razem powinna spotkać się ze mną? Myśl zniknęła tak szybko, jak się pojawiła. Ktoś nadchodzi....

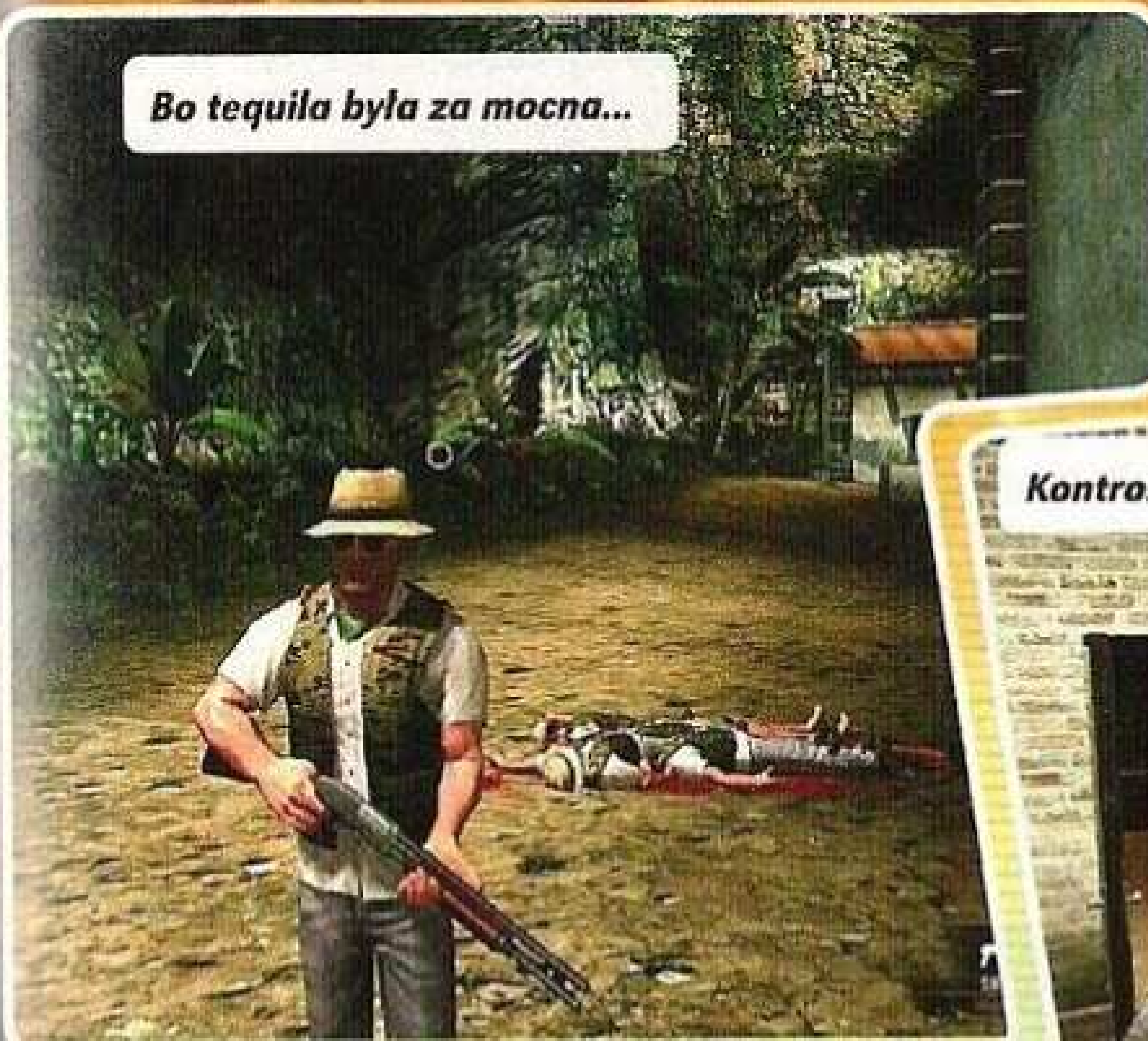
Inteligencja przeciwników wyraźnie wzrosła. Nie przechodzą już pogwizdując obok plam krwi i flaków, które Hitman zostawił po swoich ofiarach. Teraz od razu wzbudza to ich czujność. Potrafią także śledzić podejrzanego osobnika – wyraźnie czuć w grze presję ochroniarzy, którzy bardzo uważnie wszystkiemu się przyglądają. Nie da się również zlikwidować kilku jegomości i jakby nigdy nic dalej realizować zadanie. Na odgłos strzałów zlatują się wszyscy bodyguardzi i policaje z dzielni. Z taką masą wygrać jest niełatwo, nawet na najniższym poziomie trudności. **Jednocześnie dziwi na przykład, że skrzynie, w których można ukrywać zwłoki, mieszczą tylko jednego trupka** (a gołym okiem widać, że miejsca jest o wiele więcej). Szkoda też, że przeciwnicy jednak po jakimś czasie tracą zainteresowanie killerem, mimo że nagle zniknęło z otoczenia paru ich kumpli. Z innych drobiazgów: nie zrezygnowano ze śmiesznego zamiłowania 47 do pedantycznego składania ubrań. Nadal też ciała ułożone w stosik przenikają przez siebie, od czego mogą rozboleć oczy.

Kiedy na mankiecie koszuli wykwitła plama krwi, długo przyglądał się jej nieregularnym kształtom. Jego uwadze nie umknął żaden szczegół. Widział każde jedwabne włókno, które łapczywie spija krew i puchnie czerwienią. Ile jej spłynęło przez te wszystkie lata? Kolejna kropla roztrzaskała się na blacie starego stołu. Wytarł wierzchem dłoni nos, krople spadły i przylgnęły do chłodnej powierzchni pistoletu. Wziął lepką od posoki broń w dłoń i zastygł w oczekiwaniu.

W silniku Glacier grzebało paru niezłych mechaników. Podrasowali go w sposób, który nie mogę pozostawić bez komentarza. **Oglądaliśmy w redakcji intro i naprawdę poważnie zastanawialiśmy się, czy to animacja komputerowa, czy film na engine'ie gry.** Okazało się, że Blood Money naprawdę tak dobrze wygląda. To trzeba zobaczyć! Fakturę gajera Hitmana, wspaniałe, dopracowane elementy lokacji. Przede wszystkim ich bogactwo, które sprawia, że wcale nie ma się wrażenia, iż to jedynie sztuczny świat. Jeśli chcesz się wczuć w grę, w nowym Hitmanie naprawdę jest to możliwe. Pamiętaj tylko, że cała zabawa to jedynie 13 misji (chociaż pierwszej tak naprawdę nie powinienem liczyć) i na pewno będziesz czuł olbrzymi niedosyt.

Stara, zaśniedziała gałka w drzwiach drgnęła niemal niezauważalnie. 47 wyłowił ten ruch automatycznie, tak jak inni od razu trafiają wzrokiem na nagłówki w gazetach. Szybkim ruchem poderwał pistolet. Pył, dym, białe drzazgi i huk eksplodowały jednocześnie i niemal w tym samym momencie ucichły. Jedynie uparty kurz dalej wirował w szaleńczym tańcu, kłuty przez promienie słońca przebijające brudną szybę. 47 spoglądał na drzwi, w których pojawiło się 6 niewielkich otworów. Z czterech ciekły strużki krwi. Nie zdążyły wyschnąć, gdy za drzwiami rozległ się dźwięk upadającego ciała. 47 znowu podziwiał błyszczące niczym złoto drobinki kurzu tańczące w słońcu...

47 powraca tak, jak chciałem, żeby powrócił. Jak zawodowiec i profesjonalista, jedna z najbardziej mrocznych postaci przestępczego świata, a jednocześnie – jedna z najbardziej tragicznych. Klimat gry wsysa po koniuszki włosów, m.in. dzięki doskonałej muzyce Kyda. Powiem krótko: nie zagrać w tę grę byłoby zbrodnią! <


Bo tequila była za mocna...


Eeee, i ja mam się w tym kąpać?!

Kontrola drogowa, dokumenty poproszę!

Hitman: Blood Money

Producent: IO Interactive
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.hitman.cenega.pl/

cena 99,90

Multiplayer: nie
Gatunek: akcja/skradanka

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Win 2k/XP

+ świetny scenariusz • masa możliwości wykonania zadania • dobra grafa i fizyka • motyw ulepszania broni • doskonała muzyka!
– drobne babole, jak przenikanie postaci • tylko 13 etapów • resetujące się save'y (jeśli w trakcie misji zrezygnujesz)

Jeśli szukasz w nowym Hitmanie tego, co urzekło cię poprzednio, możesz kupować grę w ciemno. Czapki z głów przed IO!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5-
DŹWIĘK 5
OCENA 5-

Autor: Herr Odyn

1/9 pełnego produktu.

SiN Episodes: Emergence

Weź najlepsze cechy kultowego SiN oraz Half-Life 2 i połącz je. W idealnym świecie byłby hit. W naszym, wyszedł najzwyklejszy przeciętniak...

Przyznam, że na sequel SiN ostrzyłem sobie zęby od chwili, gdy wyszło na jaw, że Ritual Entertainment zamierza wskrzesić ten zapomniany tytuł. Gdy dowiedziałem się, że gra będzie oparta na silniku Source, znanym przede wszystkim z Half-Life 2, moje zainteresowanie jeszcze wzrosło. Po oczekiwaniu umilanym nowymi screenami, trailerem i... informacjami o kolejnych przesunięciach premiery przyszedł wreszcie czas na Grzech. A właściwie grzeszek, bo **SiN Episodes: Emergence, jak zdradza sam tytuł, to tylko pierwszy z dziewięciu epizodów zapowiedzianych przez Ritual.** Kolejne mają pojawiać się co kilka miesięcy, ale można się zastanawiać, czy jest sens zakupić więcej niż (ewentualnie) jedną część?

Kilka słów o samej akcji. Z krótkiego, acz zapierającego dech w piersiach intra wynika, że oto znów, po latach przerwy, będziesz mógł wcielić się w Johna R. Blade'a – prawdziwego hero-macho HardCorpsu – któremu seksowna Elexis Sinclaire, szefowa złowrogiej korporacji SinTec, zaaplikowała właśnie dożylnie jakiś zielonkawy, pieniący się specyfik. Nim jednak zdążysz nacieszyć wzrok jej imponującym biu... laboratorium, do akcji wkroczy najnowszy nabytek HardCorpsu – młodziutka Jessica Cannon. Reszta to standard: **uratowany przez nią bohater musi powstrzymać famme fatale gier komputerowych**, Elexis, od zabaw genetycznych na ludzkości. Dlatego tylko słówko o samej Jessice: wygląda na to, że jest ona najwierniejszą i najbardziej oddaną fanką Alyx Vance z Half-Life 2. Podobnie się zachowuje, porusza, ma nawet podobny charakter. Niestety, nie dorównuje swojemu alter ego ani urodą, ani wdziękiem.

Stworzyć grę jedynie poprawną, mając za sobą taki tytuł jak SiN i taki silnik jak Source, to po prostu grzech.

Wróćmy do Emergence. Studio Ritual Entertainment nie miało, przynajmniej teoretycznie, trudnego zadania. Stworzyć hit, mając do dyspozycji udaną część pierwszą oraz świetny silnik to – zdawać się mogło – nic trudnego. Mimo to zadanie wyraźnie przerosło możliwości studia, bo gra okazała się typowym przeciętniakiem, niczym nie wyróżniającym się wśród innych shooterów. Co gorsza, nowy SiN ma kilka cech, które całkowicie go w tym gatunku dyskwalifikują. Weźmy na przykład **arsenał, który tu składa się z (uwaga!) aż trzech rodzajów pukawek!** Do tego wszystkie one – „pistol", „szczelba", „karbin" – znamy już z... każdego innego FPS-a, a większość starć możesz spokojnie zakończyć, używając tylko i wyłącznie pistoletu. W obronie Ritual należy powiedzieć, że każda z broni ma dwa tryby strzelania, a **dodatkowo możesz rozerwać (się i przeciwników) dzięki granatom.**

To jednak nie koniec rozczarowań: także lokacji autorzy nie zaserwowali zbyt wielu. Ot, zwiedzasz jakieś fabryki czy laboratoria, czasem demolując wnętrza, a czasem wybiegając na otwarty teren.

I o ile graficznie nie można nic im zarzucić (prezentują się naprawdę prześlicznie), to są one skonstruowane w sposób paskudnie liniowy. To zaś sprawia, że ich przejście polega na parciu przed siebie i likwidowaniu kolejnych grup takich samych przeciwników. Takich samych, bo SiN cierpi na chorobę F.E.A.R.-a. **Przez większą część gry będziesz walczyć z klonami, które będą tak samo wyglądać i, co gorsza, tak samo głupio się zachowywać.** Wystarczy przykucnąć za jakąś skrzyneczką i zaczekać, aż przeciwnicy sami wejdą ci pod lufę. A będą to robili ochoczo i grupowo. Twórcy gry wyraźnie poszli w ilość, słabe AI rekompensując hordami przeciwników.

Jeszcze mała dygresja dotycząca samego strzelania. Nie wiem, gdzie leży problem, ale nasz Johnie Boy jest niewiarygodnie celny. **Nawet średni gracz może bez problemu co drugi strzał lokować w głowie przeciwnika.** A czysty head shot kończy się śmiercią.

Dynamika SiN Episodes: Emergence stoi na odpowiednio wysokim poziomie. Podczas rozgrywki nie ma czasu się nudzić, a to za sprawą hord przeciwników czyhających na Blade'a w każdej lokacji. Zabawę w strzelanie umilają zagadki „fizyczne" a la Half-Life 2. Fabuła natomiast zostaje daleko w tyle za HL2, F.E.A.R.-em czy nawet, o zgrozo, Doomem 3. Sama rozgrywka, prócz zabawy w likwidowanie coraz to większej liczby bezmyślnych przeciwników, nie wnosi do gatunku FPS nic nowego. SiN Episodes: Emergence jest jedynie grą poprawną. A stworzyć grę jedynie poprawną, mając za sobą taki tytuł jak SiN i taki silnik jak Source, to po prostu grzech.

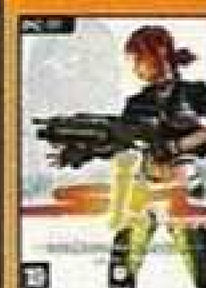
7 grzechów głównych SiN Episodes: Emergence

1. długość gry – a raczej jej krótkość
2. brak wciągającej fabuły – fabuła jest... i tyle
3. klony – przeciwnicy różnią się tylko bronią i hełmem
4. marne AI – wrogowie będą ustawiać się w kolejce po head shota
5. mała liczba broni – masz do dyspozycji 3 rodzaje pukawek i granaty
6. niewykorzystany potencjał – zarówno tytułu, jak i silnika
7. trzy słowa o multiplayerze – nie ma go

Aż dziw, że czymś takim można kogoś uszkodzić...

Dwa marzenia każdego niemowlaka.

Widywałem ładniejsze panienki z okienka...



SiN Episodes: Emergence

Producent: Ritual Entertainment
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.sinepisodes.com/

cena 59,90

Multiplayer: nie
Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

(+) szybka akcja • Elexis • dopieszczona grafika • pierwszy SiN jako bonus

(–) patrz: ramka • a do tego cena

SiN Episodes odegra tylko epizodyczną rolę na rynku FPS-ów. Typowy średniak dla maniaków gatunku i... Elexis.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4
OCENA 3+

Autor: Sentenza

Guild Wars Factions

Factions musiało pojawić się szybko, aby fani Prophecy nie odpłynęli od gry. Wystarczył więc zaledwie rok, aby studio ArenaNet wykuło samodzielny tytuł, który ponownie przykuje do monitorów na długie miesiące.

Kantha to kontynent, który już na pierwszy rzut oka wyraźnie różni się od Tyrii. Nowy świat Guild Wars, który pojawił się w sklepach jako samodzielny dodatek z podtytułem Factions, ma wyraźnie orientalne rysy. Widać to zarówno jeśli chodzi o scenografię (architektura, wygląd i ubiór postaci itd.), jak i misje w wersji role-playing. **Zamiast postaci o swojsko brzmiących imionach, jak np. książę Rurik, pojawiają się azjatyckie twarze, choćby mistrz Togo czy sprawca wszystkich nieszczęść, które spadły na lud Kanthy: Shiro Tagachi.** Mnie osobiście to nie przeszkadza, ale gracze, którzy nie lubią wschodnich klimatów i są uczuleni na mangę, mogą się na nowego Guild Wars mocno zżymać.

Jedna z dwóch nowych profesji, czyli Zabójca (Assassin), to również wyraźny ukłon w kierunku krainy kwitnącej wiśni. Jego **wygląd, strój i umiejętności od razu przywodzą na myśl ninje, czyli japońskich mistrzów sztuki ninjitsu.** Zabójca specjalizuje się w walce dwoma nożami lub swego rodzaju sierpami. Jego siłą są niezwykle szybkie ataki, olbrzymie bonusy do uderzeń w walce sztyletami, możliwość błyskawicznego przemieszczania się, ukrycia i ponownego ataku z zaskoczenia. Zabójca kryje swoje oblicze za maską – ciekawe, że druga z nowych postaci w grze również to robi, ale o wiele skuteczniej.

Rytualista ma zawiniętą całą głowę, co przypomina mi film „Mumia powraca". Pod zawojami materiału kryje się jednak prawdziwy mistrz magii eterycznej. Potrafi on przywoływać pobrzękujące łańcuchami potężne duchy, które skutecznie atakują przeciwnika, koncentrują na sobie jego ogień i – co najważniejsze – są stosunkowo żywotne. Ożywieni słudzy Nekromanty czy duchy Rangera wydają się słabsi, ale trzeba pamiętać, że magia mistrza rytuałów ma wyraźnie ograniczenie: przywołane stwory nie mogą się poruszać.

Pozwala dalej cieszyć się grą zwolennikom role-playing, a jednocześnie dodaje sporo nowości dla tych, którzy preferują PvP.

Oczywiście pozostałe profesje również zyskały w Faction inny wymiar, przede wszystkim dzięki palecie nowych skillów (również elitarnych), masie uzbrojenia, a także zbrojom. Ciekawe, że **sposób, w jaki zostajesz nagrodzony za questy, został poważnie zmodyfikowany.** W Factions nie są już punktowane drużyny, które zaliczyły zadanie plus wątki poboczne, ale takie, którym udało się wypełnić misję w odpowiednio krótkim czasie. Ma to sens o tyle, że poprzednio punktacja była nieco niesprawiedliwa. Z przypadkową ekipą praktycznie ciężko było zaliczyć komplet, chyba że fuksem.

Nowe questy są też o wiele bardziej skomplikowane, a właściwie wieloetapowe. Mam też wrażenie, że nie jest się aż tak skazanym na innych graczy (w Prophecy wiele questów trzeba robić z żywymi kompanami, bo postacie sterowane przez komputer działają zbyt schematycznie). Dla tych, którzy wolą własne tempo gry, pozostaje więc możliwość samodzielnej zabawy (oczywiście jako opcja). Ciekawe jednak, że jednocześnie osłabiono determinację botów na ochronę i leczenie lidera. Kiedy w Prophecy gracz padał pod gradem ciosów, leczący natychmiast go ożywiali, czasem nawet przy tym ginąc. W Factions komputerowe postacie kurują bardzo niechętnie: zazwyczaj dopiero po skończonej walce, czyli po załatwieniu przeciwników. Ponieważ jednak nie potrafią działać strategicznie, często kończy się to tak, że drużyna botów bez lidera zostaje wybita.

Dla graczy, którzy najlepiej czują się w pojedynkach sieciowych, zmian jest najwięcej. Pojawiły się też nowe tryby zabawy. Można na przykład zmierzyć się z drużynami wybieranymi losowo, ale nie spośród żywych graczy tylko NPC-ów jednej profesji. Każdy kolejny pojedynek to drużyna botów o większych możliwościach i bardziej wymagająca w walce. Przeciwnicy mogą być coraz bardziej „wypasieni" albo będzie ich po prostu coraz więcej.

Gracze mogą teraz zawierać przymierza między gildiami, a także zdobywać dla siebie całe terytoria, którymi potem władają. Pojawił się też nowy rodzaj zabawy, w którym można rywalizować w różnych dyscyplinach (np. walka na czas) na punkty. Zawodnicy, którzy dopiero przymierzają się do PvP, mogą natomiast przypatrzyć się pojedynkom gildii, a także przejrzeć aktualne rankingi.

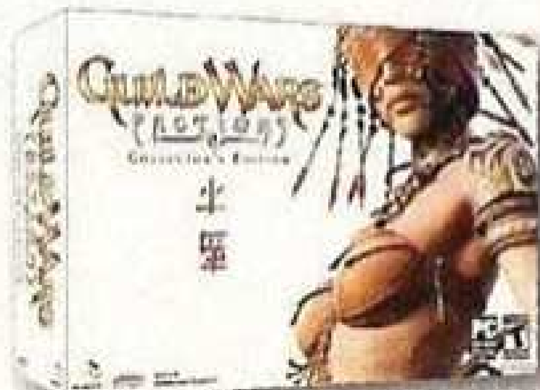
Factions stanowi pełne, solidnie przygotowane uzupełnienie Prophecy. Pozwala dalej cieszyć się grą zwolennikom role-playing, a jednocześnie dodaje sporo nowości dla tych, którzy preferują PvP. **Jak dla mnie, Guild Wars nadal rządzi!**

Bo msza była za długa.

Żółwie w tle to pety. Dostajesz takiego po roku z GW.

Panowie z ArenaNet mają dryg do modeli płci pięknej...

Super Factions



Wersja kolekcjonerska gry to jedna z najlepiej przygotowanych paczek, jakie w życiu widziałem. Znalazłem w niej bardzo ładnie zaprojektowany kalendarz (z plastikową podstawką), interesującą podkładkę pod myszkę, dwie wysokiej jakości naklejki i mapę kontynentu. Jest jeszcze doskonała płytka audio oraz świetnie przygotowany album ze szkicami i artami lokacji oraz postaci z gry. Największą radość dał mi jednak pet, czyli tzw. „asystent gracza". Jest to lazurowy smok, który podąża za bohaterem podczas jego przygód. Uwaga, smok ryczy, można się przestraszyć!

Guild Wars: Factions

Producent: ArenaNet
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.guildwars.com/
cena 129,90
Multiplayer: tak
Gatunek: MMORPG
Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

\+ nowy, olbrzymi kontynent do spenetrowania • bardzo dobra oprawa muzyczna • rozbudowane tryby gry multi • dwie nowe profesje

– niekiedy przydługie pojedynki w multi • ograniczenie do 20 lvl • „niewidoczne bariery" • słabe leczenie przez NPC-ów

Ci, co chcieli kolejną porcję przygód, nie będą Factions zawiedzeni. ArenaNet nie mogła sobie pozwolić na to, żeby obniżać loty.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 5-
DŹWIĘK 5-
OCENA 4+

Autor: Herr Odyn

Czasami tytuł nie wystarczy, by zainteresować graczy.

Im bardziej czegoś oczekujesz, tym większe przeżyjesz rozczarowanie.

Sensible Soccer™ 2006

To Shevchenko. Jeszcze w barwach Milanu.

Niestety Sensible Soccer 2006 nie stanowi wyjątku od tej reguły. Jest ubogie, niedorobione i za proste. Spodziewałem się, że dostanę wysoce grywalny produkt, który zatrzyma mnie przy monitorze przez kilka godzin. Spowoduje, że jak za dawnych lat zarwę parę nocek, narażając się na ogólny brak zrozumienia ze strony współlokatorów. Co z kolei przełoży się na obniżenie samopoczucia i świadomą ucieczkę do świata gry, w której mogę wygrywać i być mistrzem. **Nic z tych rzeczy jednak nie będzie miało miejsca.** A oto dlaczego...



Tak Rasiak strzelałby gole... gdyby umiał.

Ktoś wie, o co chodzi?

Gra jest prosta. Zbyt prosta dla każdego, kto potrafi wciskać jednocześnie dwa klawisze. Bez żadnego wysiłku można strzelić 10 bramek, nie tracąc przy tym żadnej. **Drużyna sterowana przez program ogranicza swoje boiskowe poczynania jedynie do nieudolnej obrony.** Jest jednak coś gorszego.

Nowe Sensible jest bardzo schematyczne, co pozwala na łatwe zdobywanie bramek, niezależnie od tego, jak silną drużyną sterujesz. Czasami odnosiłem wrażenie, że również komputer gra według jednego, powtarzającego się algorytmu i pewnie dlatego jego napastnik z 16 metrów prawie zawsze trafia w poprzeczkę.

Poza prostotą rozgrywki na dłuższą metę denerwuje brak wyraźnych różnic pomiędzy piłkarzami. Czasami na pozycję napastnika wpuszczałem bramkarza, który strzelał gole i biegał tak samo szybko jak rasowy snajper. **To z kolei powoduje, że czy kierujesz Jagodzianką Szczecin, czy FC Barceloną, poziom gry jest taki sam.** Radość zabija również rwąca się grafika i znikająca piłka w polu karnym, która czasem cudownym sposobem ląduje w rękach bramkarza. Bywa też, że po ewidentnie niecelnym i niegroźnym strzale z daleka golkiper rzuca się na piłkę, po czym puszcza ją na róg.

Kwestia sterowania piłkarzami za pomocą klawiatury wymaga – tak naprawdę – przynajmniej dwóch stron dogłębnej analizy, dlatego ograniczę ją do jednego zdania. **Bez pada nawet nie próbuj grać w Sensi 2006 na PC.** Na upartego można się starać, nawet da radę podkręcić piłkę, ale osiem kierunków to zdecydowanie za mało, żeby skleić jakąś efektowną akcję. Irytuje również brak możliwości manualnego przełączania zawodników, gdyż komputer robi to tak chaotycznie, że czasami nawet „stuprocentowa okazja" nie wystarczy, by zdobyć gola.

> Gra jest prosta. Zbyt prosta dla każdego, kto potrafi wciskać jednocześnie dwa klawisze.

Menusy i ich wygląd to zupełnie inna, jakże smutna i żałosna historia. Napaćkane, nieprzemyślane, a do tego nieczytelne. Okienko zmiany taktyki wręcz odrzuca swoim wyglądem. Odpycha również edytor piłkarzy i nazw drużyn, bo tylko na taką ingerencję pozwoliło graczom Codemasters. Zapomnij więc o zmianach statystyk, transferach piłkarzy i zrzucaniu klubów do niższej ligi. **Chyba najbardziej okropną zbrodnią ze wszystkich dotąd popełnionych jest brak trybu kariery!!!**

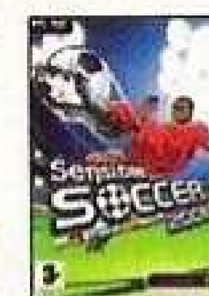
Ciężko jest recenzować ten tytuł bez porównywania go do najlepszej edycji z 96 roku. **I niestety na jej tle Sensible Soccer 2006 wypada po prostu tragicznie.** W grze jest potencjał, ale będzie niesprawiedliwe tylko na tej podstawie dać wysoką ocenę. Fakt, można pograć, jeżeli przymknie się oko na niedoróbki. Nie łudziłbym się też, że patch wszystko naprawi. Za rok powinna wyjść następna część, może lepsza. Póki co – jest bardzo przeciętnie.



Król Sensi

Edycja 96/97 była najlepszą grą z serii Sensible Soccer. Miażdżąca grywalność, oryginalne nazwiska, niesamowicie jak na tamte czasy rozbudowane bazy zawodników. Możliwość kierowania niemal każdym klubem świata, transfery najlepszych piłkarzy za zarobioną w pucharach kasę. To były czasy! Zarwane nocki, połamane joysticki, przekrwione oczy od wpatrywania się w osiem pikseli biegających po zielonej bitmapie. Takich rzeczy się nie zapomina... Niestety Codemasters dziesięć lat później przygotowało wybrakowanego bubla. Ech...

Autor: hedo



Sensible Soccer 2006

Producent: Codemasters
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.codemasters.com/sensiblesoccer2006/

cena ---
Multiplayer: tak
Gatunek: piłka nożna

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB

(+) wygląd postaci • klimat starego, dobrego Sensi

(−) niski poziom trudności • brak trybu kariery • ohydne menusy • grafika i momentami animacje

Z Sensible Soccer 2006 jest jak z polską reprezentacją. Oferują ten sam, denny poziom.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 3+
OCENA 3

Początek Panzer Elite Action może być dla polskiego gracza dość niekomfortowy. Trochę głupio jeździ się niemieckim czołgiem po Polsce we wrześniu 1939 roku...



Tak dobrego dymu nie widziałem od Call of Duty 2!

PANZER ELITE ACTION
POLA CHWAŁY

Cenega nie ma szczęścia do kontrowersyjnych historycznie tytułów. Już wcześniej miała problem w związku z wydaniem Codename: Panzers – Faza Pierwsza, w której to **pojawiła się informacja, że to Polska zaatakowała Niemcy, rozpoczynając tym samym II wojnę światową.** Wyobrażam sobie więc miny ekipy lokalizującej grę, gdy zauważyła, że w pierwszym briefingu w PEA pada dokładnie takie samo stwierdzenie. Dystrybutor zadecydował, że grę wyda, tekst mówiony (po angielsku) pozostawi bez zmian, za to w polskim tłumaczeniu kontrowersyjne kwestie pominie. Może to i lepiej?...

Od razu powiem, że jestem bardzo daleki od cenzurowania gier, zwłaszcza gdy tak naprawdę wcale nie przekłamują historii. Propaganda niemiecka naprawdę wmawiała swoim żołnierzom, że walczą oni z najeźdźcą (na jego terenie, dysponując nieproporcjonalnie potężniejszą armią – ale to szczegół), więc nie ma nic zdrożnego w tym, że w grze tego typu stwierdzenie się pojawia. Oczywiście dystrybutor (i to przede wszystkim na Zachodzie!) powinien poinformować, czemu tego typu informacja się w grze znalazła. **Ale i bez tego trzeba być nie wiem jak wielkim idiotą, żeby uwierzyć, że to Niemcy były ofiarą...**

Pierwsze kilometry przejedziesz więc na ziemiach polskich, niszcząc nasz kraj doszczętnie i mordując naszych żołnierzy. Nie oszukujmy się: to najłatwiejsza część gry, służąca właściwie jako trening przed prawdziwymi starciami. Dalej zaatakujesz Francję, by zakończyć karierę niemieckiego żołnierza pod Stalingradem. Na szczęście **w grze walczysz również po stronie „dobrych", Panzer Elite Action składa się z trzech kampanii: niemieckiej, radzieckiej i alianckiej.** Przejdziesz je właśnie w tej kolejności.

Gra jest czystą zręcznościówką. Jeśli spodziewasz się realizmu w jakimkolwiek momencie, będziesz srodze zawiedziony. Czołgi są zwrotne prawie jak poduszkowce, mają potężne pancerze (w dodatku można je naprawić w ciągu kilku sekund), dysponują kaemami z nielimitowaną amunicją, z których ustrzelić można nawet samoloty itp. **Miłośnicy militariów ucieszą się jednak, gdyż modele zostały opracowane całkiem nieźle** – po wyglądzie rzeczywiście można poznać, czy atakujesz Shermana, czy Tygrysa.

W PEA można się zakochać od pierwszego wejrzenia. **Piękna grafika, świetny dźwięk i ogrom wydarzeń na ekranie każdemu miłośnikowi silnych wrażeń dostarczą sporej dawki adrenaliny.** Wszechobecne wybuchy, dym, krzyki w radiu – ostatnim tytułem, który tak dobrze oddawał realia wojny (a właściwie realia filmów wojennych) był Call of Duty 2. Nic dziwnego, że cała redakcja ustawiła się w kolejce po płytkę z grą, gdy już napiszę recenzję. Zgadnij, czy ją im oddam...

Pierwsza miłość do PEA nie trwała tak długo, bym chciał przeistoczyć ją w stały związek.

Tak, oddam. Nie dlatego, że jestem takim wielkim altruistą, po prostu pierwsze zauroczenie nie trwało tak długo, bym chciał przeistoczyć je w stały związek. **Panzer Elite Action na dłuższą metę nie bawi już tak bardzo.** Choć widać wyraźnie, że autorzy stawali na głowie, żeby jak najbardziej ten tytuł uatrakcyjnić, ich starania szły nieco nie w tym kierunku, co potrzeba. Największą bolączką tej gry jest to, że kolejne misje i kampanie nie różnią się – jeśli chodzi o rozgrywkę – prawie niczym.

Nie powiem, bardzo fajnie się niszczy wrogie czołgi, ale bez przesady: **PEA składa się właściwie z trzech zadań na krzyż, powtarzanych non stop.** W dodatku wszystkie ograniczają się do tego, żeby dojechać do jakiegoś punktu, zabijając po drodze jak największą liczbę wrogów, zniszczyć/opanować cel i go przez jakiś czas bronić. Gdy już zabijesz ostatniego przewidzianego scenariuszem przeciwnika, jedziesz do kolejnego punktu, zaznaczonego na mapie strzałką. Rozumiem, że tak właśnie wy-

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI



Panzer Elite

Niewątpliwie najbardziej realistyczny drugowojenny symulator czołgu. Gracz wcielał się w rolę dowódcy i wydawał rozkazy: jedź tutaj, strzel w tamto itp. Znakomity tytuł, jednak tylko dla nieliczných: jeśli twój pies wabi się Szarik, musisz powrócić do tej gry z 1999 roku.



Milej dziewczyny z listów z dwóch poprzednich numerów Clicka w grze niestety nie uświadczysz. Dlaczego?!


Palenie za sobą mostów jest taktyką nader częstą, choć niekoniecznie skuteczną.


Rosyjskie czołgi najlepiej czują się jednak na swoim terenie.

gląda wojna – ale od gry komputerowej spodziewałbym się większego zróżnicowania.

Jak wspominałem, autorzy się starali jednak coś zrobić z monotonią, jednak nie wyszło im to za dobrze. Sam najbardziej się wściekałem podczas misji, w której musiałem bronić unieruchomionym czołgiem składów z paliwem przed... nadlatującymi samolotami. To jeden z najtrudniejszych momentów w grze – zanim się do niego dobierzesz, uzbrój się w cierpliwość i przyzwyczaj do częstego oglądania planszy „misja nieudana". Drugą metodą na urozmaicenie było dorzucenie do gry fabuły. **Przed każdą misją poczytać można o tym, jak się czują twoi pancerni, czy się kłócą itd.** Pomysł to może i niezły, ale szkoda, że nie ma najmniejszego wpływu na to, co się dzieje podczas misji.

Pewnym rzeczywistym urozmaiceniem jest tu za to możliwość dowodzenia pancernym oddziałem oraz opcja pozwalająca na wezwanie wsparcia powietrznego. Oczywiście rozkazy ograniczone są do absolutnego minimum, a przejmować trzeba się tylko swoim czołgiem – jeśli reszta oddziału zginie podczas walki, nie ma to wpływu na powodzenie misji. **Ciekawą i miłą opcją jest też współpraca z bombowcami.** Niekiedy podczas misji możesz wezwać wsparcie, co jest sygnalizowane pulsującą ikoną lornetki. Wtedy z jej pomocą musisz tylko zaznaczyć miejsce, a po chwili wszystko, co w nim było, zostanie zmiecione z powierzchni ziemi przez szybki nalot. Miłe i cieszy.

Pod względem technicznym gra jest nierówna. Do grafiki nie można mieć zastrzeżeń – wszystko wygląda bardzo dobrze, a otoczenie jest interaktywne. **Na domach zostają ślady po pociskach, a jadąc przez las, nie trzeba zbytnio przejmować się drzewami.** Efekty przywodzą na myśl doskonałe Call of Duty 2, a wszystko działa bez najmniejszego problemu nawet na sprzęcie sprzed kilku lat.


Po cichu przyznam, że grając kampanię niemiecką, zabijałem też własną piechotę. Mów mi: Wallenrod.

Ja na redakcyjnym kompie (dość mocnym) pozwoliłem sobie na maksymalne detale i rozdzielczość 1600 x 1200. Zaciachy zdarzały się niezwykle rzadko, w ogóle nie przeszkadzając.

Gorzej wygląda jednak sprawa z uskryptowieniem. Choć na pierwszy rzut oka wydaje się, że możesz pojechać gdziekolwiek chcesz, pole przeznaczone na misje jest dokładnie wyznaczone i jeśli je opuścisz, misja kończy się niepowodzeniem. To by bardzo nie przeszkadzało, gdyby nie momenty, gdy coś nie zaskoczy tak jak powinno. **Niestety, dwa razy zdarzyło mi się, że gra nie pozwalała mi ukończyć misji.** Warunek był jeden: muszę zniszczyć wszystkie wrogie czołgi. Problem polegał na tym, że jeden z nich zatrzymał się poza moim polem widzenia, w miejscu, do którego nie mogłem dojechać. Pomogło tylko ładowanie ostatniego checkpointa.

Przy okazji – sprawę zapisu zrealizowano w sposób konsolowy, czyli gra zachowuje swój stan w określonych punktach samoczynnie. Pamięta przy tym dokładnie położenie czołgu i stopień jego zniszczeń, dlatego **czasem pewnie natrafisz na sytuację, w której load następować będzie w momencie, w którym nie będziesz miał prawie wcale energii, a przed tobą będzie kilku wrogów.** Bez obaw jednak – po kilku nieudanych próbach przejścia dalej gra sama zapyta, czy chcesz załadować ostatni checkpoint z pełnym zdrowiem.

Panzer Elite Action to kawał rzetelnie zrobionej zręcznościówki, która na pewno zdobędzie twoje serce, jeśli tylko gustujesz w tego typu produkcjach. Pamiętaj jednak, żeby nie grać w nią dłużej niż godzinę raz na jakiś czas – inaczej szybko ci się znudzi. A byłoby szkoda. C



Panzer Elite Action

Producent: Zootfly
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.panzereliteaction.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak
Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, Win 2k/XP

(+) „Szeregowiec Ryan" skrzyżowany z „Czterema pancernymi" • grafika • duża satysfakcja z destrukcji

(−) na dłuższą metę monotonna • czasem pojawiają się błędy w skryptach

Nie znam innej tak dobrej zręcznościówki z czołgami. Tylko Poli Raksy brak...

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
OCENA 4

Autor: Teutates

american mcgee presents BAD DAY L.A.


Amerykański sposób na walkę ze zbyt dużą liczbą imigrantów.


Tak. To jest ta chwila, w której powinieneś nauczyć się surfingu ekstremalnego.


Teraz pobawimy się w sprajta i pragnienie. Tak, znów to ja jestem sprajtem!

Wydaje ci się, że miewasz złe dni? Pograj w Bad Day L.A. – szybko nabierzesz dystansu do swoich problemów.


Zabawne filmy między misjami umilają rozrywkę – i natrząsają się z fobii Amerykanów.

Historia zaczyna się na autostradzie, w wielkim korku. Tłum samochodów, podirytowani kierowcy jadący do pracy i ty – tarasujący drogę z wózkiem z supermarketu. Jednak to nie twoja osoba sprawia, że Miasto Aniołów czeka zły dzień. Po chwili bowiem niedaleko **rozbija się samolot przewożący supertajne specyfiki, które zamieniają ludzi w zombiaki. Masz życiową okazję: z zakały możesz stać się bohaterem.** Jeśli nie całej ludzkości, to przynajmniej jednej z bogatszych jej części.

Katastrofa samolotu to jednak mały pikuś w porównaniu z tym, co będzie cię czekać przez najbliższe kilka godzin. **Burza meteorów, trzęsienie ziemi, wojny gangów, tsunami (!), rewolucja Meksykanów** – to tylko część atrakcji absurdalnego scenariusza, przygotowanego dla ciebie przez Americana McGee (więcej o nim w ramce). Całe to nagromadzenie niemożliwości służy tylko jednemu: obśmianiu amerykańskich filmów katastroficznych. Nie spodziewaj się jednak intelektualnej uczty – za to jeśli masz ochotę chwilę porechotać z rubasznych gagów, zagrać możesz.

Mimo zróżnicowania terenu i sytuacji, w których się znajdziesz, gra ma mechanikę prostą jak szosy w Stanach. Przez około 90% czasu poruszasz się o własnych nogach, a twoja aktywność ogranicza się do biegania i używania różnych przedmiotów. W ekwipunku nosisz kilka pukawek (w tym snajperkę), bandaże do opatrywania NPC-ów, gaśnicę (która służy też do leczenia zombi), a także nieco bardziej wymyślne przedmioty, z Obcinakiem Do Paznokci na czele. Sam zobaczysz, że jego działanie jest lekko szokujące.

W Bad Day L.A. są również etapy „celowniczkowe". W jednym z nich bierzesz do rąk działo zamontowane z tyłu samochodu, w innym siadasz za wieżyczką czołgu. To w sumie całkiem miłe przerywniki, szkoda tylko, że tego typu urozmaiceń jest tak mało. W dodatku te misje są bardzo krótkie – każdą można ukończyć w około 6 minut. I tu leży **największy problem tej gry: monotonia. Choć pojawiają się coraz to nowe katastrofy, sama rozgrywka się nie zmienia**, a po godzinie grania non stop z ekranu może powiać nudą.

To, co w tej grze jest godne uwagi, to humor.

Zanim jednak zaczniesz rozdziawiać paszczę w przeciągłym ziewnięciu, wcześniej niewątpliwie **wiele razy się wściekniesz na poziom trudności gry, który tu został zbalansowany wyjątkowo nieudolnie.** Jeśli nie lubisz grać na poziomie easy, przygotuj się do częstego sejwowania (o dziwo, grę można zapisywać w dowolnym momencie, co ratuje nieco sytuację), gdyż dostanie się w krzyżowy ogień wyczerpuje zdrowie bardzo szybko, a „apteczek" (występujących w postaci papierowych toreb z fast foodu) jest jak na – nomen omen – lekarstwo.

Co w takim razie jest w tej grze godnego uwagi? Jedno słowo: humor. Już sam główny bohater, ciapowaty Murzyn z niepowtarzalnym głosem (warto go posłuchać choć przez chwilę), powoduje uśmiech na twarzy, a **naśmiewanie się z różnych stereotypów momentami jest naprawdę zabawne.** Dowcipy często są dość hermetyczne i mało śmieszne dla nie-Amerykanów, wielokrotnie też ich poziom pozostawia dużo do życzenia – ale ogólnie to najjaśniejszy punkt gry.

Oprawa nie zachwyca. Cel-shading obecnie nie budzi emocji, niedostatków ukryć już nim nie sposób. Dźwięki są za to ogólnie przyjemne, choć jednostajność i schizowatość muzyki po jakimś czasie może zacząć irytować. **Największym grzechem Bad Day L.A. jest jednak to, że prawie w ogóle nie wykorzystuje ona wspaniałego pomysłu** na grę katastroficzną. Dużo dobrych idei zostało sprowadzonych do bezmyślnego biegania po etapach ze strzelbą w łapie. McGee stać na więcej.

American McGee

To nazwisko zna prawie każdy gracz – choć nie wszyscy wiedzą, jak twórca takich gier jak Alice czy Scrapland startował w branży gier. Otóż jego kariera zaczęła się w 1993 roku, kiedy został dopisany na listę płac Dooma jako tester. Trzy lata później pracował dla id, tworząc projekty poziomów do Quake'a. Wieść gminna niesie, że teraz twórca **przymierza się do zrobienia sequela Alicji...**

Bad Day L.A.

Producent: Enlight Software	**Dystrybutor PL:** brak

http://www.enlight.com/bdla/

cena ---

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ humor • pomysły...

– ...które nie zostały należycie wykorzystane • monotonia rozgrywki • wysoki poziom trudności

McGee zmarnował świetny pomysł, ale mimo to pograć można. Choćby po to, by chwilami porechotać.

GRYWALNOŚĆ	3
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4-
OCENA	3+

Autor: Che Collada

W takim stanie on i tak nie powinien siadać za kierownicą...

To jest lufa, jakbyś miał wątpliwości. Dziewicza jakaś...

Polowanie na zające z subtelnością a la US Army.

Sam powiedz: czy widziałeś coś takiego w Crysisie?!

TERRORIST TAKEDOWN
WOJNA w KOLUMBII

O Wojnie w Kolumbii usłyszeliśmy już jakiś czas temu. Normalnie nie zwrócilibyśmy na tę grę baczniejszej uwagi, ale związana jest z nią dość zabawna historia...

Dzielny komandos już wie. Crysisa nie ma po co wydawać.

Spece od engine'u

Wojna w Kolumbii **bazuje na silniku Chrome.** Widać to wyraźnie w szaroburej grafice... i nie tylko. Gdy uruchomi się grę, jej nazwa w pasku zadań to SpecForce. Dla przypomnienia: Chrome: SpecForce to nieudana kontynuacja Chrome'a autorstwa Techlandu. Ktoś chyba nie posiedział za długo nad modyfikacjami w engine'ie...

Panowie stoją cierpliwie w kolejce po kule. Starczy dla każdego.

I co się czai? I tak go do Crysisa nie wezmą...

Firmowana marką Terrorist Takedown (seria prostych „celowniczków") **gra nie zapowiadała się na nic specjalnego.** W styczniu tego roku do redakcji dotarły jednak maile od dystrybutora z wiele mówiącym tytułem: „Kolumbia obawia się o swoje dobre imię w związku z grą komputerową!". Ogólnie chodziło o to, że jedna z kolumbijskich gazet, „El Tiempo", napisała o wizerunku kraju na świecie i za przykład podała właśnie powstającą produkcję City Interactive.

Wymowa informacji była jasna: „ludzie, patrzcie, o naszej grze piszą nawet za oceanem! Ale jesteśmy sławni!". W praktyce – podejrzewam – wyglądało to tak, że jakiś dziennikarz wpisał w Google słowo „Colombia" i jako któraś tam z kolei wyskoczyła mu oficjalna strona gry. Przyznam, że **dystrybutor sprawę wykorzystał należycie, zapewniając dodatkowo, że „zatrudni kolumbijskiego konsultanta, aby jak najwierniej zaprezentować ten kraj".** Tjaaa.

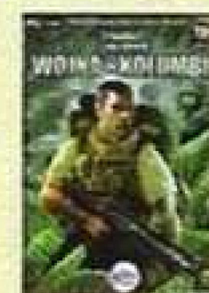
Dobra, dość tych ciekawostek, do rzeczy. Wojna w Kolumbii to **rasowy FPS, ze swobodą poruszania się, setkami (bardzo głupich) wrogów pchających się pod lufę, kilkoma rodzajami broni, misjami itp., itd.** Ma też niewątpliwie pewną moc magiczną, gdyż Naczelnik, gdy wziął do ręki grę, stwierdził, że wygląda ona lepiej od Crysisa. Co prawda screeny na pudełku rzeczywiście prezentują się ciekawiej niż rozgrywka w rzeczywistości, ale szef od kilku tygodni mówi, że musi sobie sprawić okulary – więc tą opinią nadmiernie się nie przejmuj i nie powtarzaj jej jako oficjalnego stanowiska Clicka.

Wcielając się w jednoosobową armię walczącą z wielkim kartelem narkotykowym, **przemierzać będziesz głównie dżunglę, nie spodziewaj się więc szczególnie udanych efektów wizualnych.** Gra składa się z odcieni zieleni i szarości, reszta barw pojawia się bardzo sporadycznie (w sumie nic dziwnego, patrz: ramka). Wrażenia różnorodności nie tworzy również liczba modeli przeciwników czy pukawek. Tych ostatnich jest kilka (choć i tak całą grę przeleciałem z karabinem, do którego amunicja była wszędzie), za to wrogowie występują dosłownie w 5 odmianach, różniących się głównie ubraniem. Marnie.

Nie zachwyca, ale podczas gry nie będziesz się też bardzo krzywił.

Fabuła, tak bardzo ponoć irytująca Kolumbijczyków, jest zbiorem banałów. Są tu narkotyki, jeńcy, zasadzki, dziesiątki tysięcy wystrzeliwanych pocisków – po co więc komu coś jeszcze? (No, mnie najbardziej brakowało jakiejś gorącokrwistej niewiasty). **Terrorist Takedown to zwykła nawalanka, nie udaje, że jest czymś więcej. I dobrze.** Gorzej, że również zadania podczas misji nie są szczególnie wyrafinowane. Wszystko już było gdzie indziej, dużo lepiej zrealizowane. Co chwilę musisz oczyścić teren z przeciwników, coś wysadzić, załatwić jakiś czołg z granatnika itp. Sprytu ani inwencji nikt od ciebie nie oczekuje.

Nic w Wojnie w Kolumbii nie zachwyca, ale podczas gry nie będziesz się też bardzo krzywił. Może zirytujesz się tylko tym, że zabawy starcza na dość krótko. Tu jednak należy pamiętać, że gra nie jest droga – **20 złotych to w sumie nie taka znów wygórowana cena jak na kilka godzin bezmyślnej i w sumie dość przyjemnej zabawy.** Zwłaszcza jeśli masz słabego kompa – Crysis i tak ci nie pójdzie, więc nie będziesz miał co żałować, że nawet Naczelnik Clicka jest omylny.



Terrorist Takedown: Wojna w Kolumbii

Producent: City Interactive
Dystrybutor PL: City Interactive

http://www.warincolombia.com/

cena 19.99

Multiplayer: nie

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB

(+) wartka akcja • „pyka" się nawet miło • jak na swoją cenę...

(−) nic nowego • szablonowe misje • mało zróżnicowane lokacje • AI • brak multi

Niestety, pogromca Crysisa z Wojny w Kolumbii nie wyrósł. W ogóle gra niczego nie gromi, ale na małą partyjkę się nadaje. 20 złotych można odżałować...

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
OCENA 3

Autor: Teutates

Samobójczy hat-trick.

EURO CLUB MANAGER 2005 - 2006

Bez owijania w bawełnę: Euro Club Manager 2006 to najgorszy menedżer piłkarski, jaki kiedykolwiek powstał.


Mecze trwające prawie 100 minut to w ECM 2006 norma.



Kto im w ogóle dał licencję na oryginalne nazwiska?

Miażdżą już okienka powitalne. Przyciski są porozrzucane po całym ekranie, co zmusza do nieustannego skakania kursorem. Dostanie się do najprostszej opcji (np. wyszukiwania piłkarzy) zajmuje wieki, tym bardziej że nie do końca wiadomo, który przycisk za co odpowiada. **Do tego wszędzie jest napaćkane mdłymi kolorkami, nieczytelnymi wykresami i zupełnie zbędnymi statystykami.**

Okno taktyki to już zupełna kpina. Po pierwsze, nie można edytować pozycji gracza. Co więcej, brakuje kluczowych ustawień, jak choćby 4-5-1. **Po drugie, żadne zmiany taktyczne nie wpływają na przebieg spotkania.** Można od początku grać pressingiem, łapać na spalonym czy... grać skrzydłami i środkiem jednocześnie. Najlepszy sposób na odmianę wyniku to ponowne załadowanie gry. I nie ma tu żadnego „hehe". Po prostu loadujesz i nagle wygrywasz wysoko przegrany wcześniej mecz, nie zmieniając nic w ustawieniu swojej drużyny.

Za 19,90 można kupić wiele bardziej interesujących rzeczy. Na przykład majtki.

Wizualizacja spotkania to zupełnie inna, bardzo przykra historia. Na boisku widać tylko bramki i linie. Pozycję piłkarza sygnalizuje dymek, który pojawia się w przypadku faulu, podania czy w chwili, gdy interweniuje bramkarz. **Jeżeli nie zajdzie żadne z tych zdarzeń, na ekranie nie dzieje się nic!** Miałem i takie sytuacje, że przez cały mecz nie widziałem żadnej akcji, a ze statystyk wynikało, że moja drużyna strzelała 11 razy na bramkę przeciwnika. Jest też sporo ewidentnych błędów – gole zwykle zdobywają nie napastnicy, lecz pomocnicy, a niektórzy piłkarze dostają czerwone kartki... trzy mecze z kolei! ECM 2006 nie oferuje niczego. **Męczy, nudzi i doprowadza do szału.** Nawet za 19,90 można kupić wiele bardziej interesujących rzeczy. Na przykład majtki.

Euro Club Manager 2006

Producent:	Dystrybutor PL:
Wayward	Onigames

http://www.ecm.iqp.pl/

cena 19,90

Multiplayer: nie

Gatunek: menedżer piłkarski

Wymagania: procesor 500 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB

+ brak?

– cała gra?

Kuszczak to dobry bramkarz, któremu przytrafił się fatalny kiks. ECM to fatalny menedżer, któremu nigdy nie przytrafi się nic dobrego.

GRYWALNOŚĆ	1
GRAFIKA	1
DŹWIĘK	1
OCENA	1-

Autor: hedo

Racer za dwie dychy.

STREET RACING



Czy wyścigi samochodowe, w których prowadzi się auta tylko jednej marki, mogą być udane?

Doświadczenie pokazuje, że nie – zwykle samochodówki oparte na licencji jednej firmy prezentują co najwyżej przeciętny poziom. Tymczasem okazało się, że **Ford Street Racing oferuje całkiem przyzwoity model jazdy i dużo patentów znacznie urozmaicających zabawę.**

Gdyby nie słabe zbalansowanie poziomów trudności i uboga grafika, ocena mogłaby być dużo wyższa.



Los Angeles, a jakoś pusto na ulicach.

Wyścigi studia Razorworks opierają się na rywalizacji pomiędzy trzema rajdowymi zespołami. **Gracz, jako szef jednego z nich, ma dostęp do wszystkich swoich aut jednocześnie.** Jeżeli uda ci się wyprowadzić jeden wózek na prowadzenie, możesz zająć się tym, który najbardziej się ociąga. A żeby być pewnym, że nikt tego pierwszego auta nie wyprzedzi, możesz wydać mu komendę, by blokował atakujące go samochody.

Taki „system dowodzenia" sprawdza się w tej samochodówce znakomicie, ale **programiści mieli wyraźny problem z powiązaniem go z poziomem trudności.** Na najniższym wyścig można swobodnie wygrać, nie korzystając z dostępnych komend. Na najwyższym trzeba natomiast nieustannie kontrolować sytuację na trasie, przełączając się z samochodu do samochodu, przez co nie masz właściwie sposobności, by samemu pokierować autem.

W grze dostępnych jest 18 licencjonowanych modeli Forda i 24 wiernie odwzorowane trasy, wytyczone wzdłuż prawdziwych ulic Los Angeles. W sumie jest czym i po czym jeździć, byłoby jeszcze lepiej, gdyby wszystkie elementy gry dopracowano. Tymczasem **model uszkodzeń potraktowany jest po macoszemu.** Nawet po porządnym dzwonie masz tylko pęknięte reflektory i lekko pogiętą maskę.

Ford Street Racing dostaje jednak plusa – za prędkość. **Wyścigi są naprawdę dynamiczne, nawet mimo braku nitra.** Gdyby nie słabe zbalansowanie poziomów trudności i prosta grafika, ocena mogłaby być dużo wyższa.



Palmy. Słońce. Mustang GT. Czego chcieć więcej?

Ford Street Racing

Producent:	Dystrybutor PL:
Razorworks	Onigames

http://www.fordstreetracing.com/

cena 19,90

Multiplayer: tak

Gatunek: wyścigi samochodowe

Wymagania: procesor 1 GHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB

+ prędkość • system kontroli nad pojazdami • 18 licencjonowanych modeli Forda • cena

– uboga grafika • dźwięki • kiepsko zbalansowane poziomy trudności

Rewolucja – jeśli w ogóle – jest niewielka, ale jeździ się naprawdę przyjemnie. Przy takiej cenie – można kupować!

GRYWALNOŚĆ	3
GRAFIKA	3-
DŹWIĘK	3-
OCENA	3

Autor: hedo

Kupując komputer, zazwyczaj nie myślimy o takich rzeczach jak podstawka pod procesor. A warto...

AMD AM2
podstaw(k)a sukcesu

Pod koniec maja na rynku pojawiła się nowa podstawka pod procesory AMD o nazwie AM2. Ma ona zastąpić stosowany dotychczas Socket 939, który będzie powoli wycofywany z użycia. Co daje nowa technologia?

Socket AM2 przypomina – przynajmniej na pierwszy rzut oka – starego 939. Doszedł bowiem tylko jeden pin i jest ich teraz 940, podobnie jak w przypadku podstawek dedykowanych procesorom serwerowym Opteron. **Ta zmiana pozwoliła koncernowi AMD**, wzorem firmy Intel, **wprowadzić wsparcie dla nowoczesnych pamięci DDR2** (oferują dwukrotnie wyższą przepustowość od pamięci DDR i są o wiele tańsze). Zwykłe moduły DDR400 zastępuje się już teraz nowoczesnymi kośćmi DDR2 533, 667, 800 oraz 1066. Pozwalają one procesorom AMD uzyskać dostęp do wysokiej przepustowości, która w przypadku modułów DDR2 800 wynosi aż 6,4 GB/s. Dla porównania, najszybsze pamięci DDR400 zapewniają przepustowość na poziomie 3,2 GB/s.

Kolejną poprawioną rzeczą jest także system mocowania wentylatora chłodzącego procesor. Na Socket 939 odpowiednia ramka była przykręcana do płyty głównej dwiema śrubkami – AM2 wyposażono w cztery miejsca na śruby (co zaowocowało stabilniejszym mocowaniem). Tym samym zmodyfikowano system chłodzenia procesora AMD, który dostaniemy w wersji pudełkowej (box). Jest on duży i masywny, część stykającą się z procesorem wykonano z miedzi. Dodatkowo, odprowadzanie ciepła wspomagają rurki heat-pipe. Ten system chłodzenia jest kompatybilny ze wszystkimi nowymi płytami głównymi, które wyposażono w AM2.

Naturalnie wraz z podstawką AM2 i dedykowanymi jej procesorami pojawiły się także nowe chipsety i oparte na nich płyty główne. Największym wzięciem cieszą się jak zwykle produkty oparte na chipsecie NVIDIA nForce, który doczekał się nowej wersji, nazwanej po prostu: 500. Chipset ten występuje w czterech rodzajach przeznaczonych na różne segmenty rynku. Dla najbardziej wymagających przygotowano nForce 590 SLI. Mniej zamożni fani SLI mogą wybrać nForce 570 SLI. Dla zwolenników wydajności, których nie stać na SLI, czeka pozbawiony drugiego slotu PCI-Express nForce 570 Ultra. Najsłabszy i najgorzej wyposażony został chipset nForce 550, który znajdziesz na najtańszych płytach głównych. Różnice między wersjami chipsetu są duże i dotyczą nie tylko SLI.

Najbardziej zaawansowany i najdroższy jest nForce 590 SLI. Udostępnia on dwa sloty PCI-Express x16 o pełnej przepustowości. Dodatek stanowi technologia LinkBoost, będąca prezentem od NVIDIA dla najbardziej wymagających graczy. Dzięki tej technologii automatycznie podkręca się zegar magistrali PCI-Express i łącza MCP HyperTransport o 25%, wtedy gdy w komputerze zainstalujesz dwie karty GeForce 7800/7900. Dzięki temu komputer potrafi pracować znacznie szybciej. Kolejnym atrakcyjnym dodatkiem jest FirstPacket, czyli system optymalizujący przepływ danych w sieci TCP/IP. Dodatkowo, podwójny gigabitowy kontroler sieciowy może być łączony w jedno dwugigabitowe łącze. To dzięki kolejnej nowej technologii NVIDII o nazwie DualNet. Wypasiony nForce 590 SLI to propozycja dla bardzo wymagających i bogatych graczy.

Słabszy i prostszy nForce 570 SLI różni się od 590 dwoma portami PCI-Express x16 (które razem, przy zastosowaniu SLI działają w zwolnionym o połowę trybie x8). Nie mają one także funkcji LinkBoost. Pozostały natomiast technologie FirstPacket oraz DualNet. 570 SLI ucieszy zwolennika SLI, którego nie stać na najdroższy model 590. Z kolei nForce 570 Ultra to tak naprawdę 570 SLI, jednak z tylko jednym złączem PCI-Express. Pracuje ono w pełnej przepustowości. Można więc powie-

Porównanie chipsetów

chipset	nForce 590 SLI	nForce 570 SLI	nForce 570 Ultra	nForce 550
SLI	jest	jest	brak	brak
LinkBoost	jest	brak	brak	brak
FirstPacket	jest	jest	jest	brak
DualNet	jest	jest	jest	brak
HDAudio	jest	jest	jest	jest
6-kanałowy kontroler SATA	jest	jest	jest	brak (4 kanały)
SLI-Ready Memory	jest	brak	brak	brak

Najnowsze i najszybsze procesory AMD



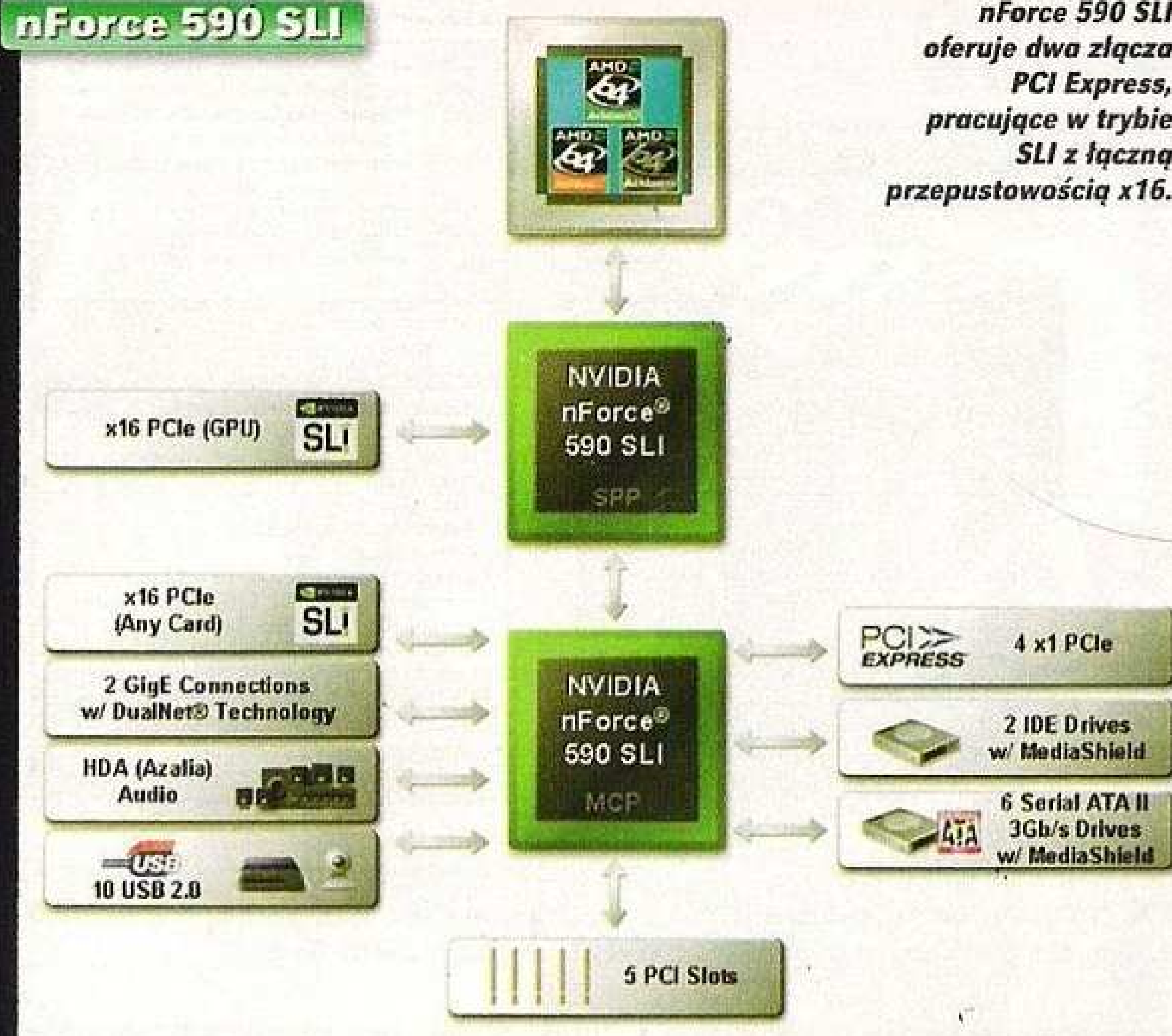
Wraz z podstawką AM2 zaprezentowano najszybszy, dwurdzeniowy Athlon 64 X2 5000+. Układ taktowany jest zegarem 2,6 GHz i udostępnia łącznie 1 MB pamięci cache L2. Została ona podzielona, w efekcie czego przypada po 512 KB na każdy rdzeń. Tak szybki i zaawansowany procesor składa się z aż 154 milionów tranzystorów. Niestety, produkowany jest nadal w technologii 90 nm. Firma AMD zapowiada, że na CPU w 65-nanometrowym wymiarze technologicznym będziemy musieli jeszcze trochę poczekać. Za to przygotowano jeszcze szybszy procesor przeznaczony dla największych maniaków wydajności i szybkości, czyli Athlon 64 FX-62. Podobnie jak starszy model FX-60, nowy układ jest także dwurdzeniowy. Od swojego poprzednika różni się wydajniejszym zegarem (2,8 GHz, czyli o 200 MHz lepszym). W odróżnieniu od X2, FX-62 udostępnia ponadto aż 2 MB pamięci podręcznej drugiego poziomu. Została ona podzielona po 1 MB na rdzeń. Jak każda bardzo wydajna nowość, także ten procesor nie należy do tanich. Jego cena w Polsce wyniesie ponad cztery tysiące złotych, zatem trafi on tylko do niewielkiego grona odbiorców.

dzieć, że nForce 570 Ultra to idealne rozwiązanie dla gracza, który nie planuje nigdy instalować w komputerze dwóch kart graficznych (SLI). **Ostatni i zarazem najprostszy nForce 550 stworzony został głównie z myślą o procesorach Sempron.** 550 ma do zaoferowania tylko podstawową paletę funkcji. Pozbawiono go zalet LinkBoost, FirstPacket czy DualNet. Każdy nForce500 posiada zintegrowany kodek HDAudio.

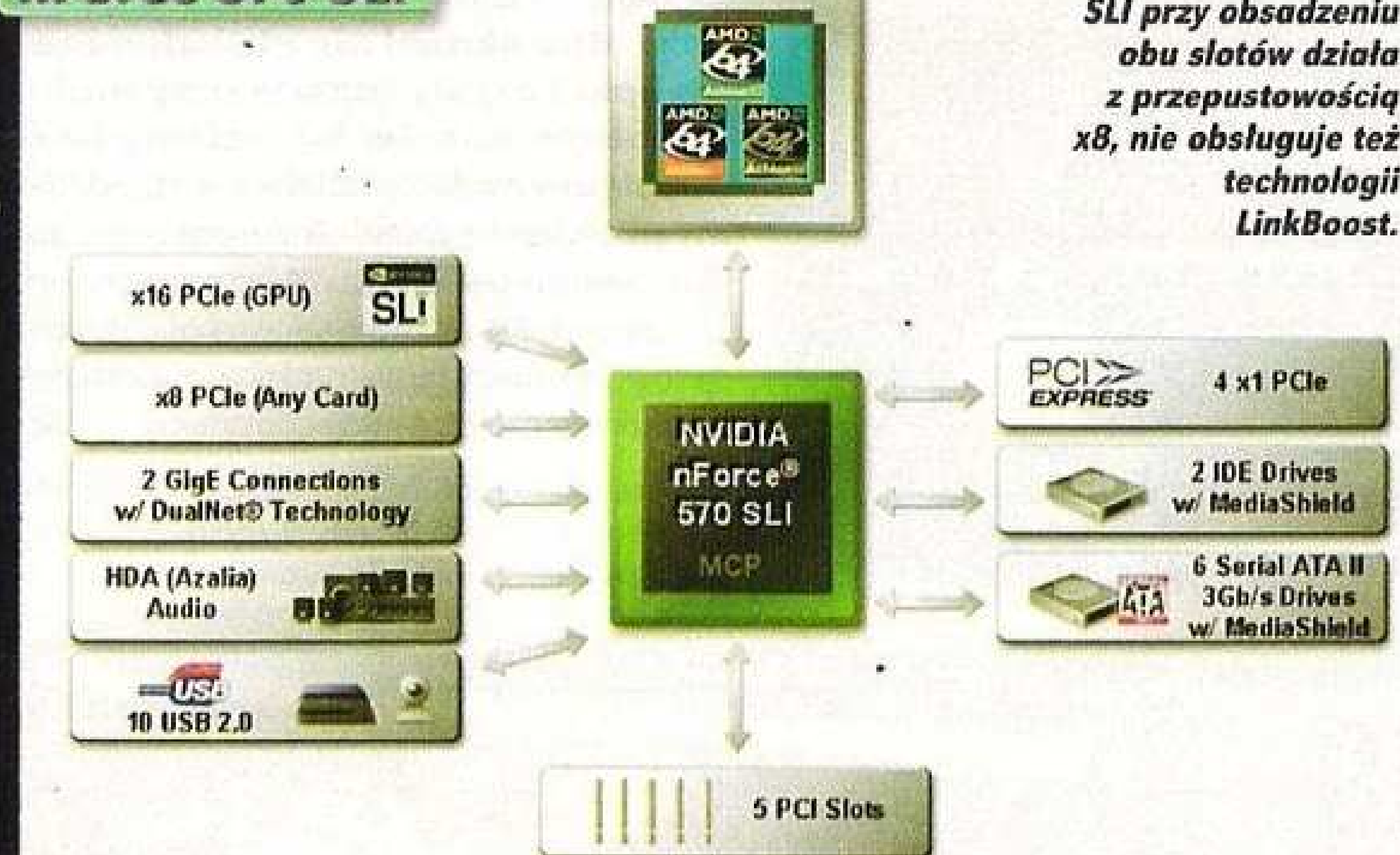
Wraz z nową podstawką – i płytami głównymi – firma AMD wprowadza na rynek całą linię procesorów. Dla najmniej wymagających użytkowników przeznaczono najtańsze układy Sempron. **Typowy gracz może zdecydować się nadal na popularne Athlony 64.** Propozycją dla pragnących czegoś więcej są droższe, jednak znacznie wydajniejsze, dwurdzeniowe Athlony 64 z dopiskiem X2 w nazwie. Nie zabrakło także propozycji dla największych maniaków prędkości. Mowa o Athlonie 64 FX oraz stworzonych głównie z myślą o serwerach procesorach Opteron.

AM2 to przyszłość procesorów AMD. Dzięki nowej ofercie firmy NVIDIA i AMD możesz dobrać platformę dla siebie wedle wymagań i zasobności portfela. Pamięci DDR odchodzą w zapomnienie, jak kiedyś złącze AGP. Jeśli myślisz więc o nowej platformie lub przejściu na 64 bity, płyta główna z AM2 jest najlepszą propozycją. Jej wybór pozwoli ci oprzeć PeCeta na jednym z najświeższych procesorów AMD i dodatkowo wyposażyć go w nowoczesną pamięć DDR2. **Mając takiego kompa, możesz się nie martwić, że za kilka miesięcy twoja płyta główna nie obsłuży szybszego procesora czy pamięci.** Jeśli zaś posiadasz blaszaka opartego na Socket 939, nie warto się przejmować, gdyż wzrost wydajności spowodowany przeskokiem z DDR na DDR2 jest niewielki. Ważne jest jednak to, że nowe platformy będą dzięki AM2 tańsze i wydajniejsze.

Chipsety w akcji



nForce 590 SLI oferuje dwa złącza PCI Express, pracujące w trybie SLI z łączną przepustowością x16.



Słabszy nForce 570 SLI przy obsadzeniu obu slotów działa z przepustowością x8, nie obsługuje też technologii LinkBoost.

DualNet – trudne słowo

Linkboost – funkcja dostępna tylko na nForce 590 SLI, która odpowiada za automatyczne podkręcanie częstotliwości pracy szyny PCI Express x16 o 25% (ze 100 do 125 MHz) i HT szyny z 200 do 250 MHz. Dzieje się to tylko w przypadku zainstalowania w komputerze dwóch kart graficznych z układem GeForce 7800 lub 7900. W przypadku nForce 590 SLI NVIDIA gwarantuje, że tak podkręcona platforma będzie stabilna jak skała. Dzięki tym dwóm zabiegom, komputer z nForce 590 SLI pracuje do 25% szybciej niż zwykły.

FirstPacket – technologia zmniejszająca opóźnienia przy przesyłaniu pakietów po sieci TCP/IP. Chipset potrafi od teraz priorytetyzować pakiety i przesyłać najważniejsze z nich zawsze poza kolejnością. Powoduje to, że jeśli grasz przez Internet, a na kompie działa też klient P2P, pakiety wysyłane przez grę transmitowane będą zawsze w pierwszej kolejności. Dzięki temu procesy działające w tle nigdy nie spowolnią twojej rozgrywki sieciowej.

6-kanałowy kontroler SATA – kolejna nowość w nForce 500. Dla porównania, dotychczas produkowane chipsety udostępniają jedynie cztery kanały SATA. Posiadacze płyt z nForce 500 mogą podłączyć aż sześć dysków twardych, z których utworzyć da się sześciodyskową macierz RAID 5 albo trzydyskowe macierze RAID 5. Żaden inny chipset na rynku nie umożliwia utworzenia dwóch macierzy RAID 5.

DualNet – nForce 590 SLI, 570 Ultra i SLI wyposażono w dwa gigabitowe kontrolery sieciowe, które można tak skonfigurować, by były widziane przez system jako jedno połączenie. Ich przepustowość się zatem sumuje. Jeśli podłączysz dwa kabelki sieciowe do płyty głównej i wepniesz się do routera, możesz wysyłać w jego kierunku lub ściągać dane z przepustowością aż 2 Gb/s.

SLI-Ready Memory – każdy moduł pamięci zawiera niewielki układ EEPROM, w którym zapisane są podstawowe informacje dotyczące pamięci, takie jak nazwa producenta, podstawowe opóźnienia czy numer seryjny. Pojemność układu EEPROM to 256 bajtów, jednak ponad połowa jej jest niewykorzystana. Dlatego też firma NVIDIA wraz z Corsair postanowiła użyć bajty od 99 do 127 na dodatkowe informacje na temat modułu. Tak przygotowane pamięci nazwano EPP – Enhanced Performance Profile. Zapisano tam szczegółowe dane na temat wszystkich timingów pamięci czy informacje o zalecanym napięciu zasilającym moduł. Dzięki temu płyta główna sama potrafi dobrać najlepsze ustawienia dla kości RAM. EPP dostępne będzie na razie tylko dla posiadaczy płyt z chipsetami nForce 590 SLI.

Tak skomplikowany sprzęt muszą opisywać skomplikowane pojęcia...

Autor: Piotr Lewandowski

Genius SW-HF5.1 500

Dobrze i tanio



Genius SW-HF5.1 5000 jest w prostej linii następcą udanego zestawu SW-5.1 Home Theatre. Nowe głośniki różni od poprzednika liczba obsługiwanych urządzeń (m.in. nowa kategoria Game i MP3), moc zestawu (75 W, a poprzednio 45 W) czy odstęp sygnału do szumu (80 dB w SW-5.1 i 85 dB w SW-HF5.1).

Zestaw SW-HF5.1 5000 wykonano nadzwyczaj porządnie. **Wszystkie głośniki zamknięto w solidnych i perfekcyjnie wykończonych, drewnianych obudowach.** Cztery satelity (po 15 W) są dwudrożne – należy podkreślić, że przednie kolumny są większe od tylnych, zaś głośnik centralny ma konstrukcję poziomą (idealnie wpasowuje się np. na półkę pod telewizorem). Subwoofer posiada wbudowane gniazda RCA (chinch) oraz 9-pinowy konektor*, umożliwiające podłączenie odtwarzacza DVD, konsoli do gry, playera MP3, odtwarzacza CD oraz PeCeta. Sterowanie zestawem odbywa się z praktycznego panelu na przedniej ścianie subwoofera albo za pomocą zgrabnego, niewielkiego, bezprzewodowego pilota.

Warto zaznaczyć, że Genius nie zapomina o szczegółach. Głośniczki mają np. dość wysokie, gumowe nóżki, maskownice trzymają się na praktycznych zatrzaskach, kable przyłączeniowe mają odpowiednią długość (dla tylnych głośników aż 8 m!).



Bardzo czytelnie i przejrzyście rozplanowane gniazda podłączeniowe.

Jakość dźwięku jest zaskakująco dobra. Genius testowany był z odtwarzaczem DVD w systemie kina domowego, jako nagłośnienie do gier PC oraz do odsłuchiwania płyt audio. **Bas okazał się zaskakująco głęboki i czysty (nawet przy maksymalnym natężeniu), satelity bez problemu radziły sobie z wszystkimi próbkami dźwiękowymi.** Biorąc pod uwagę cenę zestawu, która ma wynosić 350 złotych, Genius jest jedną z najlepszych cenowo propozycji na rynku (porównując koszt do jakości).

* złącze AC-3 umożliwia podłączenie urządzeń 6-kanałowych z wyjściem 9-stykowym DIN (np. nowoczesna karta dźwiękowa).

CLICK! Ocena: 5-
Możliwości: 4 · Wygląd: 5 · Cena: 4+

INFO

Producent:	Genius http://www.genius-europe.com/
Dystryb. w Polsce:	AG Neovo http://www.ntt.pl/

Zalety: drewniana obudowa • możliwość łatwego podłączenia wielu peryferiów • dwudrożna konstrukcja satelitów • doskonałe wykończenie • 2 warianty kolorystyczne • niezła jakość dźwięku • niska cena

Wady: brak patentu umożliwiającego zawieszenie satelitek • brak korektora sopranów

cena dystrybutora 350,00

Dane techniczne

- moc wyjściowa: 150 W RMS (75 + 4 x 15)
- impedancja: 4 Ohm
- długość przewodów (satelity) – frontowe: 3 m, tylne: 8 m
- gwarancja: 24 miesiące
- ciężar: 19 kg
- zakres częstotliwości: 40 Hz – 20 kHz
- rozmiary – subwoofer: 220 x 412 x 344 mm, center: 332 x 142 x 155 mm, front: 140 x 217 x 165 mm, tył: 120 x 197 x 140 mm

Wysoka jakość wykonania i dobre parametry muzyczne plus świetna cena. Genius w natarciu!

Pentax Optio T10

Dotykaj i podziwiaj



Pentax T10 charakteryzuje się przede wszystkim sporym, 3-calowym ekranem o porządnej rozdzielczości. Tak duży wyświetlacz nie tylko pozwala wygodnie przeglądać zapisane pliki, ale przede wszystkim służy do zmiany nastaw w menu.

Jak to możliwe? Otóż T10 wyposażono w ekran dotykowy (podobnie jak w modelu Sony N1). Ustawienia modyfikujesz, wybierając określoną ikonę z menu graficznego. **Co ważne, każdy symbol został w kilku słowach opisany (niestety nie po polsku), dzięki czemu szybko poznasz ich znaczenie.** Dodatkowo w zestawie znajduje się rysik, który umożliwia nawigację bez brudzenia ekranu, a także zabawę z oprogramowaniem przypominającym windowsowego Painta.

Możesz więc rysować po zdjęciach oraz nakładać na nie wiele symboli i znaków, które zaoferował producent (serca, gwiazdki itd.). Możesz nawet włożyć wykonane właśnie zdjęcie w ramkę – wszystko to z poziomu menu – i od razu zapisać gotowy plik w aparacie. Szkoda jednak, że w zestawie nie ma karty pamięci, trzeba ją dokupić osobno. Brakowało mi także wizjera, który umożliwiłby pracę bez włączonego LCD (a tym samym oszczędzanie akumulatora).

Gabarytowo Pentax jest niewiele większy od karty bankomatowej, jego grubość zaś wynosi tylko 195 mm, co stawia go na pierwszym miejscu wśród aparatów z 3-calowym ekranem.

Matryca 6 megapikseli zadowoli większość użytkowników, trzykrotny zoom to trochę mało, ale do amatorskich zastosowań powinien wystarczyć. **Pentax T10 okazał się stosunkowo wygodny w użytkowaniu**, jednak do pełnej satysfakcji brakowało mi zapasowego akumulatora, bo jednak spory ekran LCD jest dość prądożerny.



Brak znanego choćby z modeli Canona pokrętła z nastawami. Wszystko ustawiasz na ekranie.

CLICK! Ocena: 4
Możliwości: 4 · Wygląd: 4+ · Cena: 3+

INFO

Producent:	Pentax http://www.pentax.pl/
Dystryb. w Polsce:	Apollo Multimedia http://www.apollo.com.pl/

Zalety: świetne wykonanie • dobry tryb makro • ładowarka w zestawie • opcja druku bezpośredniego • 12 MB wbudowanej pamięci

Wady: brak wizjera • stosunkowo szybkie wyładowywanie się akumulatora • brak karty pamięci w zestawie • zoom jedynie trzykrotny • niepotrzebnie podświetlony przycisk on/off

cena dystrybutora 1299,00 · cena w sieci 1279,00

Dane techniczne

- przetwornik: 6,36 Mpix
- rozdzielczość: 2816 x 2112
- formaty zapisu obrazu: JPEG, AVI Motion JPEG
- zoom cyfrowy: 4x, zoom optyczny: 3x
- migawka: 4 s – 1/2000 s
- czułość: 80/160/320/400
- wyświetlacz: 3-calowy TFT LCD, 80 000 pikseli
- karta pamięci: brak
- wbudowane 16 MB pamięci
- zasilanie: akumulator litowo-jonowy D-L18, zasilacz sieciowy (opcjonalnie)
- gniazda: USB 2.0 Hi-Speed, wyjście audio-wideo NTSC/PAL, gniazdo zasilacza
- wymiary: 95 x 58,5 x 19,5 mm
- waga: 135 g

Tryb makro umożliwia wykonanie zdjęcia z odległości 1,5 cm od obiektu. Dobre parametry oferuje również zapis filmowy.



Kumple pingwina Pik Poka

Mieliśmy już myszy wyglądające jak piłki, kamerki w kształcie pieska, a teraz do kompletu można zakupić pluszowe głośniki w kształcie pingwinów (Plush Penguin Soft Speakers). Głośniki posiadają własne zasilanie (2 baterie AA), a podłączane są przez USB. O pozostałych parametrach niewiele wiadomo. Cena: ok. 80 zł.

Źródło: www.whalesdirect.com

Zamiast pamiątkowego zdjęcia

Na pamiątkę mundialu firma Supratec wprowadziła serię płyt DVD z piłkarskim motywem. Płytki o pojemności 4,7 GB wykonano w technologii Supra-c, która charakteryzuje się m.in. zmniejszonym współczynnikiem szumów, zwiększoną odpornością na uszkodzenia mechaniczne i promienie UV. Płytki mają dożywotnią gwarancję!

Źródło: Supratec

MP4 coraz taniej

MP4 Digison to odtwarzacz plików muzycznych, filmów (AVI) i obrazków (JPG), a także dyktafon i radio FM. Na pokładzie znajduje się 512 MB pamięci (trochę mało) i 1,5-calowy ekran CSTN (65 tys. kolorów). LM 1501 kosztuje zaledwie 239 zł i znajduje się w ofercie firmy Multioffice.

Źródło: Multioffice

Fura, skóra i myszka

AB zaproponowało limitowaną wersję myszki Logitech G7 (eleganckie etui). Jeśli chcesz zabłysnąć przed kolegami, będziesz musiał wydać – bagatela! – 439 zł. Za tę kwotę dostaniesz gryzonia z czujnikiem laserowym o rozdzielczości 2000 dpi, wskaźnikiem zużycia baterii (5 stopni) i długim, elastycznym ogonkiem. Czy się opłaca?

Źródło: AB

Najnowsze i najtańsze Nintendo

Według najnowszych prognoz firmy Sega cena konsoli Nintendo a nawet Wii będzie wynosić ok. 200 dolarów. Dla porównania uboższa seria Xbox 360 kosztuje 299, a PlayStation 3 (w sklepach w listopadzie) – niemal 500 zielonych.

Źródło: Sega

Cowon A2

Dobry i drogi





Cowon A2 to jedna z fajniejszych zabawek, jakie może sobie sprawić duży chłopiec. Ale nie najfajniejsza...

Nie sposób nie porównywać tego odtwarzacza multimediów do PSP – najlepszej przenośnej konsoli na rynku. Choć ich zastosowania i możliwości są teoretycznie inne, to w praktyce **sam musisz stwierdzić, czy zależy ci przede wszystkim na taniej „eksploatacji" i pojemności dysku, czy chciałbyś też mieć możliwość grania w najnowsze tytuły.**

A2 oczywiście żadnych gier nie ma – służy „tylko" do oglądania zdjęć, filmów w DivX (bez problemów obsługuje najpopularniejsze kodeki), słuchania muzyki, radia itp. **Wyposażony jest też w 20-gigowy dysk, na który możesz wrzucić, na co tylko masz ochotę.** Urządzenia w Win XP nie trzeba też w ogóle instalować, cała obsługa odbywa się poprzez kopiowanie odpowiednich plików.



Dzięki czytnikowi kart SD możesz bardzo szybko zobaczyć swoje zdjęcia z aparatu cyfrowego.

Na upartego na Cowonie można nawet czytać książki, niestety tylko te zapisane w plikach TXT bez polskich znaków, PDF-ów urządzenie nie widzi. **Daje za to możliwość wyświetlenia napisów podczas odtwarzania filmu**, jednak muszą być one zapisane w SRT (na szczęście nie ma problemu ze skonwertowaniem standardowych).

Ogólnie jednak na twoim miejscu przed zakupem zastanowiłbym się, czy nie lepiej nabyć PSP, który za połowę niższą kasę daje podobne możliwości, a dodatkowo pozwala grać. Przy takich kwotach można też myśleć o jakimś handheldzie, który przy okazji będzie służył jako przenośny komp. Dla mnie wybór jest raczej oczywisty...

INFO

Producent:	iAudio http://www.iaudio.com/
Dystrybutor w Polsce:	iAudio http://www.iaudio.pl/
+	świetny wyświetlacz • dobra jakość dźwięku • obsługa wielu kodeków • wyświetla napisy...
–	...ale tylko w SRT • problemy z polskimi znakami w TXT • cena
cena dystrybutora 2049,00	cena w sieci 1699,46

Dane techniczne

- pojemność: 20 GB
- wyświetlacz: 4", 480 x 272, 16 000 kolorów
- radio
- dyktafon
- czas pracy: 10 h (filmy), 18 h (muzyka)
- futerał
- kable A/V
- kabel line-in

Bardzo dobry odtwarzacz filmów, zdjęć i muzyki. Tylko ta cena... Nie lepiej kupić PSP?

Wsad za trzy dychy

KB-28G to nowa klawiatura A4Tech. Oprócz 12 przycisków multimedialnych ciekawostką tego modelu są cztery wymienne, kolorowe klawisze WSAD. Dla tych, którzy walą w klawiaturę jak w bęben, wreszcie jakaś pomoc. Cena KB-28G to tylko 32 zł.



Źródło: A4Tech

Więcej mocy!

Thermaltake przewiduje ogromną prądożerczość najnowszych kompków i w związku z tym zaproponował gorącą serię zasilaczy Toughpower o mocy... 750, 850, 1000 i 1200 W! Ceny tych potworów nie są jeszcze znane.



Źródło: techreport

Mysz ze zwijanym ogonkiem

Tracer TRM-SO21 to długa nazwa krótkiej i małej myszy z nowej oferty Megabajta. Pokryta gumą minimysz ma zwijany kabelek i szczyci się szybkim złączem USB 2.0. Za 26 złotych możesz więc kupić myszkę w sam raz dla 3-letniego szkraba.

Źródło: Megabajt



7164 konkurs SMS

Wygraj mundialową mysz na otarcie łez!

Nawigator P300 Football ze zwijanym ogonem może być twój!

Wybierz jedną właściwą odpowiedź i pisz esa.



Jaki był wynik meczu Polska – Ekwador?

A. 5:0 dla Polski
B. 10:0 dla Polski
C. 2:0 dla Ekwadoru

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MS.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **9 sierpnia 2006 r.**

Fundatorem nagrody jest Genius.



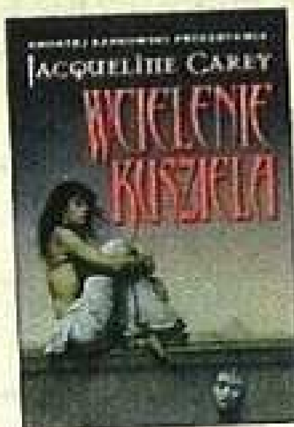
Wojownik wielkiej ciemności

Łączny nakład książek Pierumowa wynosi już ponad 4 mln i jest to absolutny rekord, jeśli chodzi o rosyjskojęzyczne fantasy. Ciekawe, że Pierunow oprócz pisania zajmuje się również pracą naukową jako biolog (w Północnej Karolinie, USA).

Książki rosyjskiego pisarza charakteryzuje doskonałe przygotowanie tła, panoramy świata, czego niedoścignionym wzorem jest „Władca Pierścieni" Tolkiena. Już w trylogii „Pierścień Mroku" urzekało to bogactwo scenerii i planów. W „Wojowniku wielkiej ciemności" **Pierumow ponownie oczarowuje czytelnika.** Ukazuje mu magiczną krainę Hallanu, której dotychczasowy król musi uciekać przed Władczynią, półkrwi elfką. Rodzina monarchy umyka pogoni i zmierza w kierunku Czerwonego Zamku, mrocznej warowni, oazy zła. Czy król potrafi oprzeć się Ciemności? Czy odzyska tron? Odpowiedzi na te pytania znajdziesz na kartach książki.

Tytuł: „Wojownik wielkiej ciemności"
Autor: Nik Pierumow
Wydawca: Prószyński i S-ka
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 39,90 zł

Wcielenie Kusziela



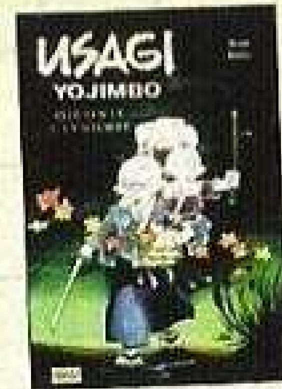
We „Wcieleniu Kusziela", trzecim tomie trylogii, Fedra nó Delaunay, szpieg i jednocześnie wybranka bogów (trafiona Strzałą Kusziela) wyrusza z Joscelinem w niebezpieczną podróż przez piaski pustyni do Etiopii. W sercu Afryki znajduje się bowiem klucz, który może uwolnić Hiacynta, przyjaciela z dzieciństwa.

Razem z Fedrą odwiedzisz baśniowe pałace, miasto, w którym włada szaleństwo, a dusze są pieniądzem. **Znajdziesz się w dalekich afrykańskich krajach i popłyniesz w dół mitycznej rzeki do zapomnianej krainy.** Fedra musi odnaleźć zaginione plemię Izraela, poddanych Saby, poszukując prawdziwego Imienia Boga...

Jacqueline Carey buduje historię lekką, niebanalną i nieco mistyczną. „Wcielenie Kusziela" to powieść egzotyczna, o niepowtarzalnym nastroju i klimacie. Polecam!

Tytuł: „Wcielenie Kusziela"
Autor: Jacqueline Carey
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 30,99 zł

Ojcowie i synowie



„Ojcowie i synowie", kolejny, dwunasty już egmontowski zbiór klasycznych komiksowych opowieści Stana Sakai o Usagim Yojimbo, to bezpośredni ciąg dalszy „Wędrówek z Jotaro".

Powracasz więc do quasi-historycznej Japonii antropomorfizowanych zwierząt, by wraz z długouchimi Usagim i Jotaro śpotykać kolejne pary tytułowych ojców i synów. Natrafisz na znanego już płatnego zabójcę z wózkiem czy honorowego samuraja, który nie zauważa nieszczęścia wyrządzanego swemu dziecku i żyje chlubną przeszłością.

Opowieści te przeplatane są historiami rozwijającymi główny wątek całej sagi – zakulisowe walki panów feudalnych o najwyższą władzę w kraju. Pomimo to **najważniejsze pozostanie jedno jedyne pytanie, jakie zada Usagiemu Tomoe Ame – to dotyczące jeszcze innego ojca i jeszcze innego syna...**

Tytuł: „Ojcowie i synowie"
Autor: Stan Sakai
Wydawca: Egmont
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 24,90 zł

Manta Galactic MM 923 i Apollo AK-320

Tanie naciskanie



Wśród najtańszych klawiatur multimedialnych pojawiły się niedawno dwa konkurencyjne modele: z firm Manta oraz Apollo Multimedia. AK-320 to produkt Apollo. Specyficzny, opływowy kształt umożliwił szerokie i dzięki temu wygodne rozmieszczenie dodatkowych klawiszy (łącznie jest ich 27). Ważne, że przyciski mają – oprócz czytelnych symboli – zróżnicowaną wielkość, co też poprawia nawigację. Nie podobało mi się niestety ich nieprecyzyjne osadzenie (krzywo w obudowie). **W klawiaturze Apollo nieco za wąski jest również armrest, zaś nóżki mają tylko jedno ustawienie, i to dość wysokie.** Skok klawiszy jest dość duży, co też nie poprawia komfortu pracy.

Wspomniane klawisze dodatkowe umożliwiają szybki dostęp do multimediów, Internetu, a przede wszystkim pakietu MS Office.

Jakość tworzywa jest poprawna, jednak – w porównaniu do modelu Manta Galactic MM 923 – niższej jakości. Klawiatura Manty, mimo panelu z przyciskami multimedialnymi (oraz obsługi Internetu), jest znacznie skromniejsza. Przede wszystkim MM 923 jest krótsza od większości modeli. Osiągnięto to, ściśniając wszystkie grupy przycisków. W wypadku laptopów takie rozwiązanie ma uzasadnienie, jednak model Galactic ma przecież współpracować z komputerem stacjonarnym.

Oszczędność miejsca na biurku jest niewielka, a niewygoda użytkowania duża. Klawisz [backspace] znajduje się tuż obok [delete], co jest niezwykle irytujące. Przyciski dodatkowe są rozmieszczone za blisko siebie i do tego nie różnią się zupełnie kształtami, więc łatwo je pomylić. Galactic oferowany jest w kolorze białym i czarnym. **Szkoda, że ergonomia tego modelu zawodzi, bowiem jakość wykonania, biorąc pod uwagę cenę, jest na naprawdę dobrym poziomie.**

INFO

Producent:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
Dystryb. w Polsce:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
+	dobra jakość wykonania i tworzywa • zwarta konstrukcja • dodatkowe klawisze multimedialne • dobra cena • mały skok klawiszy
–	identyczne, zbyt blisko siebie osadzone przyciski multimedialne • nietypowo i niewygodnie rozmieszczone grupy klawiszy
cena dystrybutora	75,00

Dane techniczne

- typ złącza: USB
- długość przewodu: 155 cm
- 12 dodatkowych klawiszy dla multimediów i Internetu
- dwa warianty kolorystyczne

Klawiatura zawodzi jeśli chodzi o wygodę użytkowania. Jej plusem jest za to jakość użytych materiałów.

INFO

Producent:	Apollo Multimedia http://www.apollomultimedia.pl/
Dystryb. w Polsce:	Apollo Multimedia http://www.apollomultimedia.pl/
+	sensownie rozmieszczone klawisze multimedialne • aż 27 dodatkowych przycisków
–	brak diod num lock, caps lock, scroll lock • duży skok klawiszy • „krótki" [backspace] • cena trochę za wysoka
cena dystrybutora	50,00

Dane techniczne

- typ złącza: PS/2
- długość przewodu: 150 cm
- 27 klawiszy szybkiego dostępu do MS Office, Internetu i multimediów

Model Apollo wizualnie prezentuje się dobrze, ale jakość wykonania pozostawia wiele do życzenia.

BenQ FP93GX 19"

Cenne milisekundy

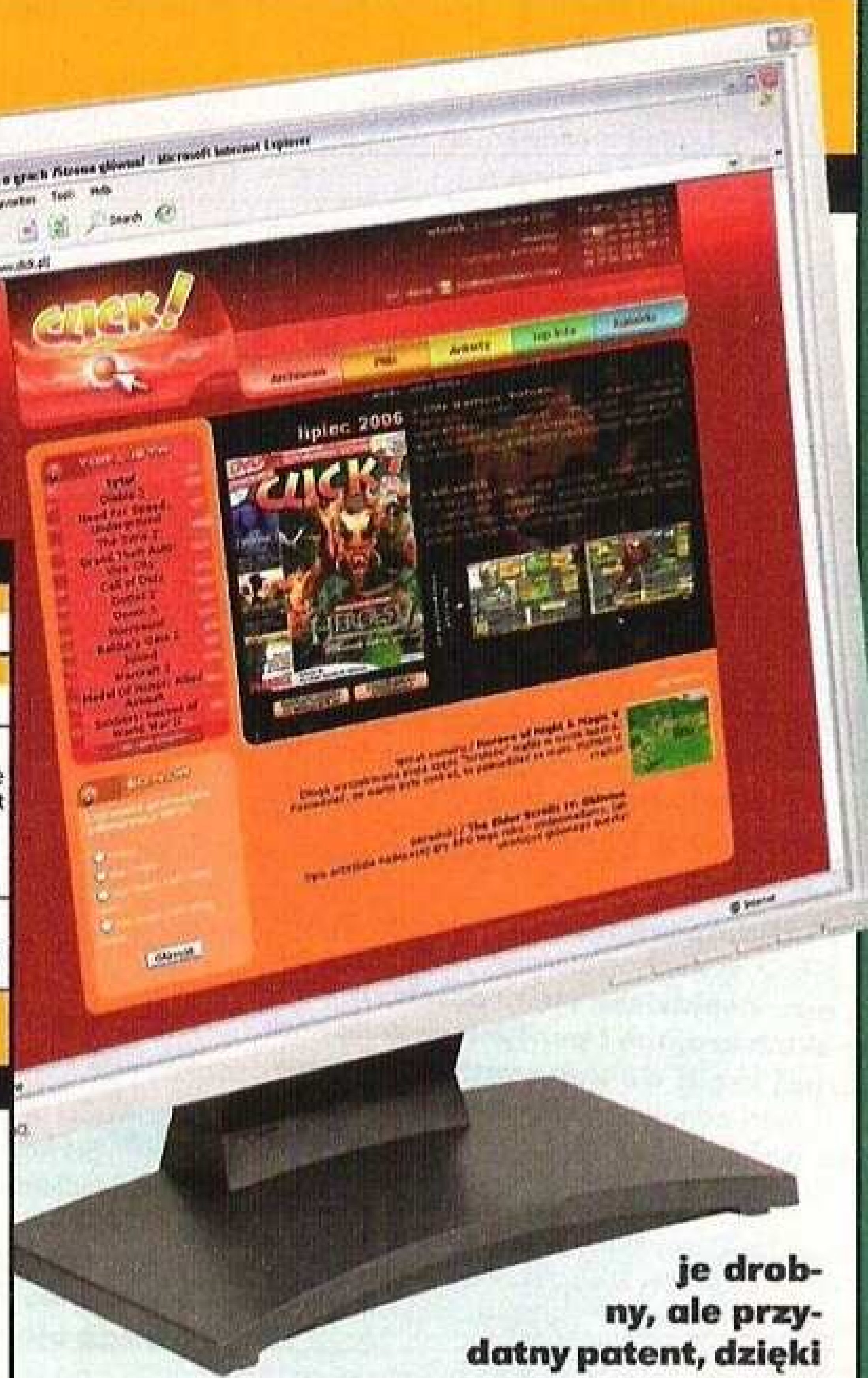


Nowy BenQ to jeden z najszybszych obecnie paneli LCD (z matrycą TN). Jego czas odpowiedzi wynosi 2 ms (minimum), co sprawia, że efekt rozmycia pikseli praktycznie nie występuje. Dzięki technologii AMA (Advanced Motion Accelerator) obraz jest czysty i ostry nawet w wypadku najbardziej wymagających gier czy filmów.

Cechą matryc TN (w porównaniu do matryc MVA) są m.in. nieco wyblakłe kolory i słabsze parametry obrazu, kiedy patrzy się z dołu. Tak jest też z BenQ FP93GX. O ile kąt obserwacji z boku jest jak najbardziej zadowalający, o tyle optymalne ustawienie monitora w pionie i tak oznacza mniejsze lub większe przygaszenie dolnej lub górnej strefy. Ekran musi stać dokładnie prostopadle do twojego wzroku – jeżeli zmienisz pozycję, któraś ze stref wyraźnie straci na jasności.

Jest to generalnie problem matryc TN, jednak w wypadku BenQ przeszkadzało mi to bardziej niż normalnie – z powodu stosunkowo mało stabilnej podstawki. Nie da się szybko, jedną ręką zmienić ustawienia panelu, bowiem przechyla się cały monitor wraz z podstawką.

Wizualnie nowy BenQ prezentuje się bez zarzutu, na uwagę zasługuje drobny, ale przydatny patent, dzięki któremu kable można złączyć i ułożyć prosto przy podstawce. Nie bez znaczenia jest też aż 36-miesięczny okres gwarancyjny (door-to-door) i sprawdzony, rzetelny serwis, jaki oferuje BenQ.



INFO

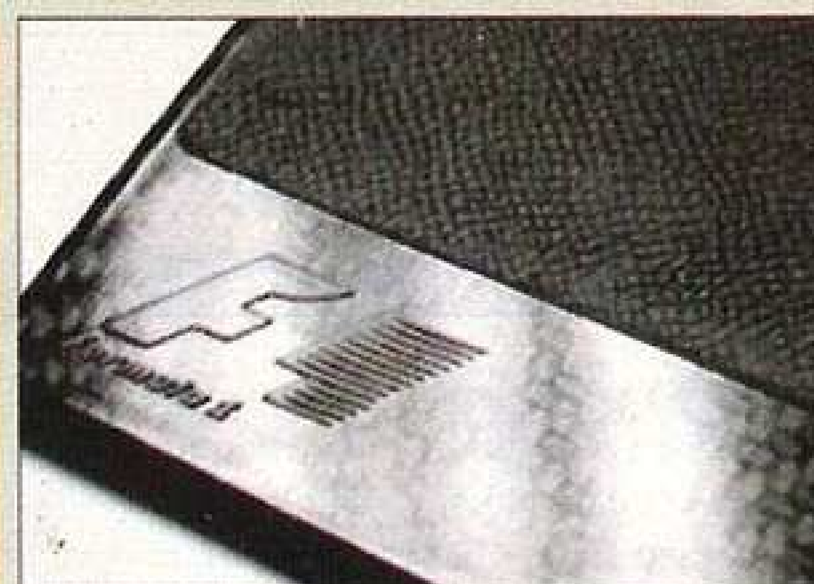
Producent:	BenQ http://www.benq.pl/
Dystryb. w Polsce:	BenQ http://www.benq.pl/
+	świetny czas reakcji matrycy • wysoka jakość wykonania • doskonałe odwzorowanie czerni • fajny patent ułatwiający opanowanie kabli • świetna oferta gwarancyjna • niewielki pobór mocy
–	niedopracowana podstawa monitora
cena dystrybutora	1529,00
cena w sieci	1218,90

Dane techniczne

- rozdzielczość nominalna: 1280 x 1024
- kontrast: 700:1
- jasność: 300 cd/m2
- wielkość plamki: 0,294 mm
- czas reakcji plamki: 2 ms (gray-to-gray)
- kąt widzenia (poziom): 140°
- kąt widzenia (pion): 135°
- 16,2 mln wyświetlanych kolorów
- złącza: D-SUB, DVI/DVI-I
- wymiary: 410 x 404 x 168 mm
- waga: 5 kg

Ceny LCD spadają, a jakość techniczna wciąż rośnie. Trudno się dziwić, że producenci zamykają fabryki z monitorami CRT.

NEWS



Gadżet dla bogaczy

Masz już komputer za 10 tysięcy? Kup jeszcze podkładkę F1 wykonaną z policarbonatu (włókno węglowe), pokrytą naturalną skórą, a od spodu włoskim, czarnym zamszem. Zaprojektowany przez konstruktorów F1 mousepad kosztuje „tylko" 1500 zł.

Źródło: Techno



Dwa cale na film

P640 to symbol nowego odtwarzacza firmy MSI. Urządzenie wyposażone jest w dysk o pojemności 8 lub 10 GB i kolorowy wyświetlacz (1,8 cala). Playerek odtwarza MP3, WMA, WMA DRM oraz wideo w formacie Motion JPEG, waży 80 g i może pracować do 8 h. Ceny jeszcze nie podano.

Źródło: MSI

Zabić wirusy

SlimStar 310 jest nową płaską klawiaturą Geniusa. Cechy szczególne urządzenia to całkowita wodoodporność oraz... powłoka antybakteryjna eliminująca wirusy i gronkowce! Czy doczekamy się klawiatury radzącej sobie z katarem? Cena SlimStar to ok. 48 zł.



Źródło: Genius

Megabajty za cenę złota



PQI zapowiedziało premierę dysku twardego opartego na pamięci flash. Twardziel o pojemności 64 GB będzie wykorzystywał interfejs SATA, a jego transfer to 32 MB/s. Cena urządzenia to „zaledwie" 6000 zł.

Źródło: PQI

Zosia samosia z ECS



ECS EKT to centrum multimedialne, które łączy w sobie odtwarzacz i nagrywarkę DVD, wysokiej klasy system stereo (HD Dolby 7.1) oraz konsolę do gier. Urządzenie będzie odtwarzać programy TV, muzykę, przesyłać dane do PC. Nie potrafi jeszcze gotować. Cena nie została podana.

Źródło: ECS

Trak DMP-515VR

Mały kameleon



Mam ostatnio wrażenie, że chińskie firmy sprzedają swoje produkty pod markami już osadzonymi na naszych rynkach. Odtwarzacz Traka jest bowiem bliźniaczo podobny do modelu YP-F1 Samsunga.



Niezbyt szczęśliwe usytułowanie gniazda słuchawek, zdecydowanie niewygodne.

DMP-515VR ma wielkość kciuka i na pierwszy rzut oka jest bez zarzutu. Urządzenie wykonano z polerowanej stali (klips), czarnego plastiku oraz wymiennych kolorowych paneli (w zestawie są w sumie trzy). Ładny wygląd nie idzie w parze z ergonomią. **Wejście słuchawkowe umieszczono w takim miejscu, że wtyczka utrudnia dostęp i operowanie przyciskami playera.**

Jak na swoje niewielkie rozmiary, DMP oferuje całkiem spore możliwości. Nie tylko odtwarza muzykę, ale posiada również całkiem dobry dyktafon, radio (FM 87-108 MHz), opcję TXT, która umożliwia czytanie tekstów. Ta ostatnia funkcja nie sprawdza się za bardzo, bo na ekranie mieszczą się zaledwie 2-3 słowa. **Na dodatek brakuje polskich znaków diakrytycznych, źle działa też przenoszenie wyrazów.**

Dołączone do zestawu oprogramowanie zawiera m.in. organizer, funkcję szyfrowania danych oraz opcję aktualizowania firmware'u przez Internet. W zestawie znajdziesz także oryginalną ładowarkę do litowego akumulatorka na pokładzie DMP (czas pracy: do 8 h). Niestety odtwarzacz Traka ma nietypowe gniazdo mini USB, a więc nie podłączysz innego, standardowego kabelka.



Mimo swoich wad odtwarzacz Traka okazał się przyjemny w użytkowaniu. Siedmiozakresowy korektor dźwięku i dość dobre słuchawki dają ostatecznie zadowalający efekt.

INFO

Producent:	Trak http://www.trak-polska.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Trak Electronics Polska Sp. z o.o. http://www.trak-polska.pl/
+	gwarancja na 24 miesiące door-to-door • jak na swoje rozmiary, świetny wyświetlacz OLED • rozbudowane oprogramowanie • możliwość zapisania ustawień 20 stacji radiowych • dobry dyktafon
−	za mocna blokada na słuchawkach • niewygodne umiejscowienie gniazda słuchawek • podłączenie poprzez mini USB

cena dystrybutora	cena dystrybutora	cena w sieci	cena w sieci
256 MB 199,90	512 MB 255,00	256 MB 189,00	512 MB 234,00

Dane techniczne

- do 8 godzin działania (dane producenta)
- odtwarza: WMA, MP3, WAV, ASF, TXT
- dyktafon
- radio FM
- interfejs: mini USB
- wyświetlacz: 96 x 36 OLED
- pamięć wbudowana: 256 lub 512 MB
- LRC V0.2 – wyświetlanie tekstu utworu podczas odtwarzania
- equalizer (normal, rock, pop, classic, soft, bas, jazz)
- wbudowany akumulator litowy
- radio FM 87-108 MHz
- pasmo przenoszenia: 20-20 000 Hz
- wymiary: 65 x 29 x 18 mm
- gwarancja: 24 miesiące

Jak na takiego malca, spore możliwości, na dodatek za stosunkowo nieduże pieniądze.

Zasilacz do oglądania



Firma ACBel zaoferowała klientom zasilacz (550 W) wyposażony w... wyświetlacz. Na ekranie można podejrzeć parametry pracy urządzenia. Dodatkowe opcje to regulacja prędkości wentylatora (od 900 do 2800 RPM), ustawianie alarmów. Cena nie jest jeszcze znana.

Źródło: ACBel

Gigant z Hong Kongu



MPC-505BD to nietypowy komputer firmy Amex Digital, wyposażony w odtwarzacz DVD w formacie Blu-ray. Na pokładzie znajduje się ponadto procesor Intel Pentium D 930 3 GHz, chipset Intel 945 Express, 2 GB RAM oraz 8-kanałowy układ audio. Dodatkowo na platformie umieszczono tuner telewizji analogowej i cyfrowej oraz 1 TB (czyli 1024 gigabajtów) przestrzeni na HDD! Daty premiery ani ceny urządzenia nie podano.

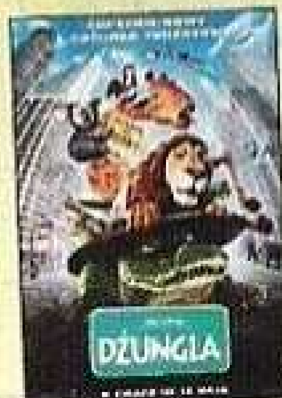
Źródło: Amex

Ku pamięci

CG-SP100W to symbol najnowszego odtwarzacza z Corega, który wyróżnia się tym, że pamięć SD wykorzystano jako nośnik danych (brak wbudowanego dysku). Urządzenie obsługuje karty do 1 GB. Odtwarzacz waży zaledwie 23 gramy i ma rozmiary 59 x 16 x 49 mm. Cena wynosi ok. 120 zł.

Źródło: Corega

Dżungla



Animacja komputerowa w filmach cieszy się niesłabnącym powodzeniem od czasów „Toy Story", kiedy okazało się, że takie produkcje potrafią się świetnie sprzedać. **„Dżungla" to już zupełnie inny poziom techniczny, ale nadal ten sam styl co w „Królewnie Śnieżce", „Mulan" czy „Królu lwie".** Studio Disneya ma swój sposób opowieści, który malkontenci uważają za infantylny i naiwny, przeciwstawiając mu choćby „Shreka". Ale przecież właśnie za to dzieciarnia kocha te filmy: ciepło, miłość i szlachetność postaci.

„Dżungla" to zabawna komedia o lwie z nowojorskiego zoo. Raczy on swego syna Franka opowieściami o życiu w dżungli, aż do dnia, gdy splotem okoliczności Franek trafia na afrykańską ziemię... Okazuje się, że prawdziwa dżungla wygląda zgoła inaczej. **Teraz tatko musi wyruszyć synkowi na ratunek i zanurzyć się w gorącej, wilgotnej i niebezpiecznej puszczy.** Film wciąż grany jest w kinach – warto więc jeszcze go złapać.

Premiera kinowa: 25.05.2006
Gatunek: komedia animowana/familijny
Produkcja: USA

Przysięga

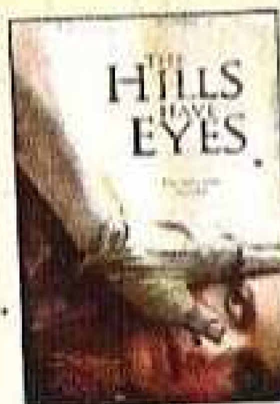


Po raz kolejny chińskie kino, ale tym razem wyprodukowane z niezwykłym rozmachem. „Przysięga" to film Chena Kaige'a, laureata Złotej Palmy w Cannes, oraz zdobywcy Oskara za „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka", Petera Pau. Na dodatek to koprodukcja z Amerykanami, co zaowocowało olbrzymim jak na wschodnie kino budżetem w wysokości 50 mln dolarów. **Podczas czterech pierwszych dni projekcji w Chinach (w połowie grudnia) „Przysięga" zarobiła 9 mln dolarów, co jest rekordem w Państwie Środka.**

Zakochany bez pamięci niewolnik Kunlun (Dong-Kun Jang) i królewska konkubina (Cheng Qian) podejmują niezwykłą decyzję, która zmieni ich przeznaczenie. Film stylistycznie nawiązuje do wspomnianego „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka", „Hero" i „Domu latających sztyletów". Czy będzie to równie udany obraz? Warto się przekonać.

Premiera kinowa: 14.07.2006
Gatunek: akcja/fantasy/romans
Produkcja: USA/Chiny

Wzgórza mają oczy



Nowa wersja kultowego horroru Wesa Cravena z 1977 roku („The hills have eyes"), stawiane po równi z „Teksańską masakrą piłą mechaniczną". Swoją drogą „Wzgórza..." Cravena był odpowiedzią reżysera na „Teksańską masakrę..." Toba Hoopera. Ostatecznie oba filmy stały się kultowe dla fanów horroru, chociaż mam wrażenie, że „Teksańską..." znają wszyscy, natomiast gdyby zapytać kogoś o film Cravena, to pewnie pomyślałby, że chodzi o „Wichrowe wzgórza".

Story remake'u przeboju z 1977 roku opiera się na banalnym i maksymalnie wyeksploatowanym pomyśle. Przeciętna amerykańska rodzina, której samochód psuje się na pustyni w Arizonie, pada ofiarą bandy krwiożerczych kanibali, urządzającej sobie polowanie na ludzi. Kilkoro z rodziny ginie, lecz pozostali przy życiu poprzysięgają krwawą zemstę. Ciekawe, czy po obejrzeniu filmu będziesz chciał mścić się na producencie tego dzieła.

Premiera kinowa: 14.07.2006
Gatunek: horror
Produkcja: USA





Wakacje w pełni, na razie staram się nie myśleć o ponurym wrześniu. Pozdrawiamy Damiana z Poznania, który wysłał nam muszelki z propozycją wymiany ich na złotówki. Masz smykałkę do interesów, powinieneś otworzyć własny kantor.

Jeśli macie inne pomysły na wakacyjny zarobek, piszcie do nas (zbieranie truskawek i ślimaków odpada). Aha, i nie zapominajcie o naszych konkursach: czekamy na wasze zdjęcia z wakacji, spójrzcie też na zabawę „My chcemy!". Co miesiąc super gry do wygrania!

Herr Odyn



W tym miesiącu nagroda pofrunie do Zgad Nijkto. Gratulujemy!

Bardzo zdolni

Porwaliśmy jednego z waszych redaktorów (ze względów zawodowych nie możemy zdradzić kogo). Jeżeli chcecie go jeszcze zobaczyć wyślijcie nam jakąś grę lub nowego kompa (ewentualnie nową kartę graficzną lub procesor). Tel. kontaktowy – 0 700 XXX XXX – zadzwoń! Jakikolwiek wybryk, a wasz szanowny kolega nie będzie w stanie testować gier ani pisać recenzji, albowiem zrobię mu taki manicure że nie będzie miał sprawnych palców. Patrząc na mój nick powinniście domyślać się do czego jesteśmy zdolni!

pawian10

Hej, zdaje się, że było was kiedyś „12 małp"? Co do naszego kolegi, możecie go zatrzymać. Gdybyście chcieli zabrać jeszcze kogoś na wakacje i zabiegi w gabinecie kosmetycznym, w stopce znajdziecie namiary na Naczelnego. Pozdrawiam serdecznie i polecam się na przyszłość. Wasz Herr Odyn.

●●●



Cztery z dwunastu małp.

UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Czy dołączycie do Clicka coś fajnego, np. żółty papier toaletowy ozdobiony postaciami z gier?? Barnej7

CLICK! No, myślę, że np. takie z Dooma mogłyby nawet poprawić perystaltykę jelit...

50 gyrców nieco dziwne

Szczerze wam gratuluję setnego numeru waszego, ale chciałem dotknąć paru spraw, które mnie męczą. A mianowicie:

1. Bardzo fajnie, że dodaliście ponownie plakaty, i wymyśliłem jak wykorzystać je optymalnie. No więc przykleiłem je do szafy waszymi naklejkami. I chciałbym abyście dodali szafę, waszą, firmową, a najlepiej z autografami. Wtedy miałbym cały zestaw (plakaty z Clicka przyklejone naklejkami z Clicka do szafy z Clicka hehehe)!

2. Najlepszy jednak prezent z okazji waszego jubileuszu to... PODNIESIENIE CENY! Po prostu ludzie nie mogli się opanować i dla tego prezentu zdeptali mnie (bo niski jestem) po drodze do kiosku... Nie wiem o co w tym chodzi, że tak zrobiliście. Nie chodzi o to, że skąpię wam te 50 gyrców ale to nieco dziwne. Jak powiecie o co w tym biega to będę wdzięczny.

3. Nie wiem czy to wy napisaliście tę reklamę: ,,Życie mrocznego elfa zrobiło się po prostu niebezpieczne". Jakby wcześniej nie było?! Przecież ktoś kto przeczytał chociaż jedną książkę R. A. Salvatore chyba wie, że takie było, będzie i zostanie (nadal mówię tu o życiu drowów). No więc sądze, że ten ktoś kto to napisał nawet nie wie co reklamuje.

OK, tak poza tym to jesteście xtra, super i w ogóle!

Zgad Nijkto

1. Pewnie. Ja niestety do stolarki nie mam najlepszej ręki, ale Naczelny miał z ZPT piątkę i już się bierze do strugania waria... to znaczy desek. Napisz jeszcze, w jakim kolorze ma być szafa i czy chcesz z lustrem, czy bez.

2. Tak, rzeczywiście, też zauważyliśmy, że podniesienie ceny sprawia, że ludzie wykupują na pniu cały nakład! Myślę, że to zrewolucjonizuje całe podejście do mechanizmów ekonomii i będzie trzeba na nowo zakreślić ramy tej dziedziny wiedzy!

OK, na serio to podniesienie ceny było stosunkowo nieduże, jak raczyłeś zauważyć, a wynikło z nowej kalkulacji kosztów druku i innych, których wyliczenie zabrałoby mi całe miejsce na listy i jeszcze kilka stron dodatkowo. Wiedz jednak, że my też jesteśmy na NIE, jeśli chodzi o podniesienie ceny, niestety prawa rynku są bezlitośnie nieubłagane...

3. Za treść reklam odpowiada reklamodawca, my jedynie kontrolujemy, czy oferent nie chce przemycić nam na łamy golizny lub innych kontrowersyjnych wątków, które mogłyby spaczyć wasze niewinne umysły (to o najmłodszym narybku, któremu Click trafia do rączek). Racja, to sformułowanie w tekście reklamy jest – delikatnie mówiąc – niezbyt zręczne, hehe.

●●●

Marzenia i sny

Cieszę się niezmiernie z faktu, iż PLAKATY są! Gratuluje tego posunięcia w rozwoju magazynu i szczerze dziękuje. Marzenia i sny wielu osób zostały wysłuchane!

Frau Marta z Mław

My chcemy!

Ponieważ ostatnio jest bardzo gorąco, chcemy od was niepowtarzalne, świecące wiatraczki z diodami LED w kilku kolorach! Podobno można je nawet zainstalować pod pachami!



Wy dostajecie!

Gorącą jak piekło grę Guild Wars: Factions



Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujecie sprzęt i wysyłacie do nas. W zamian dostajecie nagrody. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko dwie pierwsze osoby. Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!



Hej Marta. Mnie też się plakaty podobały, zasłoniły doskonale ślady na ścianie po ostatniej imprezie. Marzę sobie, że mógłbym wykleić nimi cały pokój, bo zielona tapeta w różowe kwiatki już dawno przestała mi się podobać. Na razie jednak moje marzenia i sny się nie spełnią, bowiem plakaty pojawiły się incydentalnie.

Na pewno będziemy starali się wrzucać je, jak często się da, ale sprawa wygląda tak, że mamy określoną liczbę stron i plakaty w środku oznaczają po prostu mniejszą liczbę recenzji (nie mówiąc już o znacznie większych kosztach). Wybierasz plakaty? Powiem sentencjonalnie: kropla drąży kamień. Kropla to wy, a kamień to główka Naczelnego, lol.

●●●

Clickers do sklejania

Nie moglibyście dać w następnym numerze na płytce modelu Clickersa? Albo zrobionego w 3D i do odtworzenia tylko na kompie, albo najlepiej takiego do druku i do sklejania :P zawsze jakiś nowy bajer :P

Zenek

Pewnie, moglibyśmy nawet dać abażur do lampki nocnej z uśmiechniętą mordą Clickersa albo latawiec. Pytanie, ile osób skorzystałoby z tego pomysłu? Jeśli jednak będziecie uparcie pukać do nas i będzie tych głosów więcej, wasze pomysły mają dużą szansę na realizację. Noo, chyba że będziecie chcieli popielniczkę z wymalowaną facjatą Naczelnego *(i już po etacie, żartownisiu – Rednacz)*.

●●●

Reklamy rulez!

Dawajcie więcej reklam!!!!! Wiem, że mój pomysł należy do grona głosów odosobnionych i nie mających poklasku, lecz jest to nieuzasadnione. Więcej reklamodawców = więcej środków = lepsza jakość = szczęście. Tak więc reklama = szczęście.

Jerry

Ech... już to widzę oczami wyobraźni! Click będzie się nazywał Click-Reklamy i znajdziecie w nim 64 strony reklam pasty na trądzik, papieru miękkiego jak aksamit, niezwykłego proszku do prania i oczywiście paru gier na dokładkę! A to wszystko na super gładkim, kredowym, białym jak śnieg papierze o zapachu migdałów! Czyste szczęście!



Reklama powinna przede wszystkim RZUCAĆ SIĘ W OCZY!!!

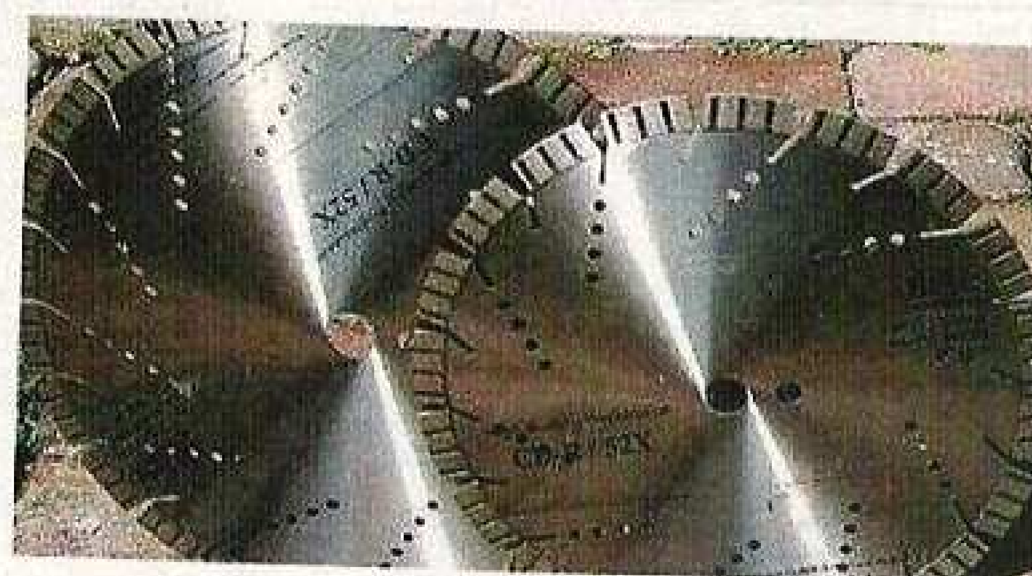
●●●

Ale by wam przybyło!

Mam Was od dłuższego czasu za ziomali, po tych wszystkich zmianach itp, ale czy zwiększycie liczbę płyt CD w Waszym piśmie? Wszystko jest fajne, choć mówię, że dobrze by było, gdybyście zamieścili np. 3 CD w każdym numerze. Ale by Wam przybyło klientów!

PS Herr Odynie, możesz się nazwać po prostu Odyn? Herr Odyn brzmi jakoś zbyt niemiecko, a ja nienawidzę niemieckiego!

Chol5



Dwa dodatkowe CD specjalnie dla ciebie.

Stary! A wiesz, ile by nam przybyło, gdybyśmy zamieścili cztery CD? Oj, a o pięciu to już nawet nie mówię – „Fakt" straciłby połowę czytelników!

Weź jeszcze pod uwagę, że duża liczba płyt niekoniecznie przekłada się na nowych czytelników. Moim zdaniem dość istotna jest również zawartość krążków, hehe. Obecnie nie przewidujemy rewolucji, jeśli chodzi o płytki.

PS Możesz mi mówić po prostu: „O" – brzmi całkiem swojsko...

●●●

Oski z miasta Bytom

Herr Odynie, besztaj wszystkich oprócz mnie! Mogę dostać nagrodę Niebieskiej Skrzynki?

Oski111_1995

Mógłbyś... ale nie dostaniesz, hehe.

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Loco Roco [PSP]

Jeśli produkcja pochodzi z Japonii, pewne jest, że będzie... nietypowa. Tak jak Loco Roco, połączenie gry logicznej i platformówki, w której **głównym bohaterem jest tocząca się żelowa kulka**, śpiewająca rzewne piosenki w języku skośnookich miłośników sushi. Nie kieruje się jednak nią samą, a... całym poziomem, przechylając go raz w jedną, raz w drugą stronę. Efekt? Najbardziej zwariowana gra na PSP – naprawdę warto zobaczyć ją w akcji.



2 Sensible Soccer 2006 [PS2, Xbox]

Konsolowa wersja nowego Sensi Soccera – identyczna jak PeCetowa, choć bardziej grywalna, bo standardowy system sterowania powstawał właśnie z myślą o padach do PS2 czy Xboxa. Mało realizmu, dużo miodu – to nam się podoba!



3 GTA: Liberty City Stories [PS2]

Wydana na PS2 edycja Liberty City Stories, czyli tej części GTA, która miała początkowo być dostępna wyłącznie na PSP. Można ją potraktować jako dodatkowe misje do GTA III – dzieje się w tym samym mieście i daje graczom podobne opcje.



4 Talkman [PSP]

Coś pomiędzy grą a interaktywnym słownikiem. Ptak Max podpowiada zwroty przydatne w podróży, uczy wymowy, pokazuje nowe słówka i – co najważniejsze – stara się zrozumieć (z powodzeniem), co się do niego mówi (do gry dołączany jest mikrofon)!



5 S.O.C.O.M. 3 US Navy Seals [PS2]

Symulator amerykańskich oddziałów specjalnych, w którym kilka z misji toczy się na terenie Polski. To jednak nie jedyny atut tej produkcji – mówiąc szczerze, to najlepszy taktyczny shooter na PS2.



WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://www.purepwnage.com/



Gry komputerowe to już nie tylko rozrywka dla dzieciaków, ale i wielka branża oraz prężna subkultura. To właśnie dzięki temu **jest miejsce dla ludzi, którzy nazywają siebie profesjonalnymi graczami.** Jak wygląda ich życie? W zabawny sposób komentuje to właśnie ta strona. Znasz angielski? Zaglądaj!

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Tremulous

Tremulous to bardzo interesujące połączenie FPS-a z... RTS-em! Gracze podzieleni na dwie drużyny podczas rozgrywki mogą zbudować aż 16 różnych konstrukcji, które wzmacniają ich skuteczność i wytrzymałość, a także te niezbędne do respawnowania. Gdy wróg zniszczy taki budynek, zabici zawodnicy nie będą mogli powracać do gry. Za skuteczne eliminowanie wrogów otrzymujesz punkty, które możesz wymienić na lepsze zbroje i nowe bronie. **Tremulous działa na niezwykle żywotnym silniku Quake 3** i możesz go pobrać za darmo ze strony projektu.



Do ściągnięcia ze strony:
http://www.tremulous.net/ [98 MB]

Jedyna gra...



Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



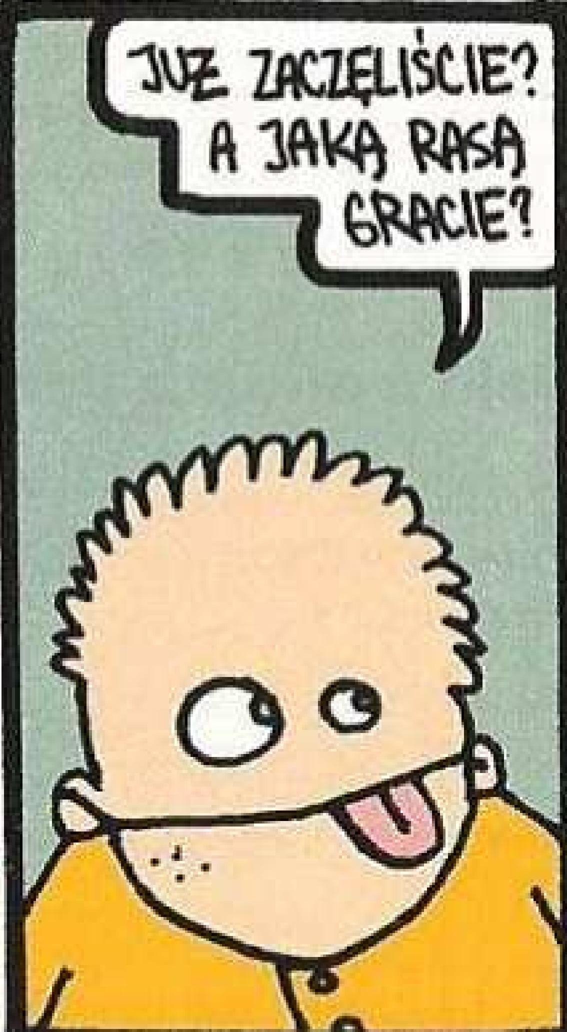
Uridium

Uridium to tylko przykład, tak naprawdę **czekamy na remake – czy też renesans – całego gatunku kosmicznych shooterów.** Kiedyś takie gry jak Uridium czy R-Type wyciągały w salonach gier moniaki z kieszeni pryszczatych nastolatków, a teraz? Teraz jedynie twórcy gier freeware przygotują czasem coś, w co warto zagrać. Uridium nadaje się świetnie, by odświeżyć i samą grę, i mechanizmy rozgrywki – celem gry jest przecież zniszczenie 15 gigantycznych kosmicznych pancerników, które dzięki możliwościom współczesnych kart graficznych mogłyby wyglądać naprawdę niesamowicie. Chcemy remake!

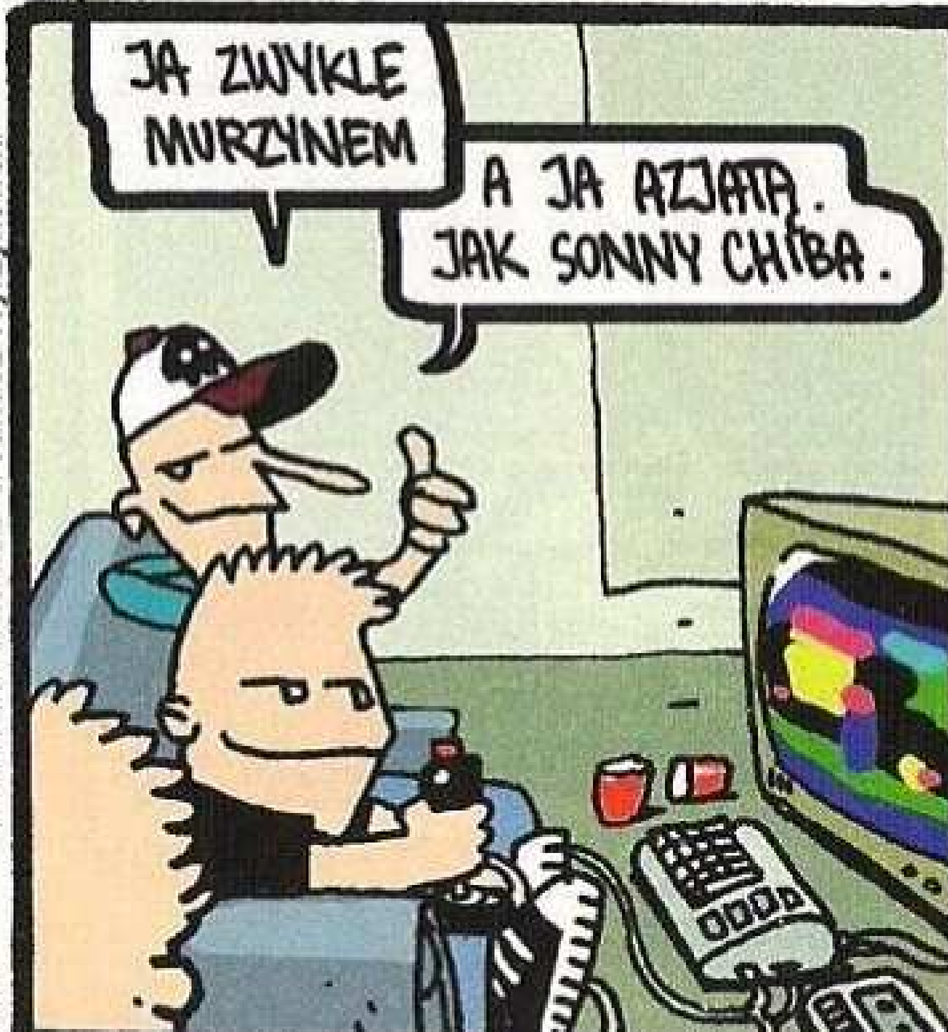


OLD SKULL I HARDKOR





Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2006





HABITAT (1984, LUCASFILM GAMES) JEDNA Z PIERWSZYCH WIELO-OSOBOWYCH GIER SIECIOWYCH. W ROZGRYWCE MOGŁO UCZESTNICZYĆ PONAD 20.000 OSÓB. ZA SPRAWĄ FIRMY FUJITSU WCIĄŻ POWSTAJĄ KOLEJNE WERSJE, A MIŁOŚNIKÓW HABITAT NIEUSTANNIE PRZYBYWA.